JOC FULL ALONE IN THE DARK CUI ÎI ESTE FRICĂ DE ÎNTUNERIC?

LEVEL

DESPRE INCURSIUNILE ÎN A 7-A ARTĂ

ASSASSIN'S CREED III

GUILD WARS 2

DISHONORED

CYPHER

XCOM: ENEMY UNKNOWN

HOTLINE MIAMI

FOOTBALL MANAGER 2013

MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER



INSER

Asrock
EA
Toshiba
Ubisoft
ASUS
Orange

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)
Fax: 0268/415158
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Editor:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-şef:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Sebastian Bularca (Locke)
Marin Nicolae (ncv)
Radu Sorop
Ovidiu Manciu (Aidan)

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică şi DTP:
Ramona Vintilescu (ramona@level.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)
Gheorghe Cimpoi (gheorghe.cimpoi@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-415158, 0368-415003
luni-vineri, orele 13:00-16:30.



LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).



Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare august 2011 - august 2012), LEVEL are 74.000 cititori/ediție

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

THE END?

Cu orice te-ai îndeletnici la un moment dat, vine un moment în viață când încetezi să o mai faci. Te opreşti pur şi simplu sau o iei de la capăt, apucându-te de cu totul altceva. Poate nu cu acelaşi entuziasm, dar cu ocazia de a te întoarce la esență.

Acestea fiind zise, după ani buni de pus suflet, iată-mă pregătit să cobor de pe baricade. Îmi place să cred că am fost un perfecționist, oferindu-vă, cu fiecare nouă ediție, un produs mai bun decât cel dinainte, chiar cu riscul de a-i întârzia apariția pe piață. A fost frumos, a fost pasiune înainte de bani.

Acum, singura mea grijă se rezumă la ceea ce iau cu mine mai departe. Unreal Tournament, neapărat. Am fost Godlike odinioară, iar cu puțin antrenament, la nevoie voi reuşi să sparg din nou nişte capete. Cică trebuie să le arăți din primul moment cine-i şefu'. Parcă ar merge şi-un S.T.A.L.K.E.R., un Red Dead Redemption, neapărat ceva călare. Nu se ştie niciodată. Dar asta înseamnă să car şi-o consolă... F*ck you, Rockstar!

Dar oare vor mai exista cai după 21 decembrie? Dar curent? Iar voi, ce jocuri ați căra cu voi în buncăre?

Să bem! Şi poate ne revedem pe 25 decembrie...

 **KiMO**



CUPRINS

TOP 3 REDACTOR

KiMO
1 Guild Wars 2
2 Dishonored
3 Hotline Miami



cioLAN
1 Mark of the Ninja
2 XCOM: EU
3 Orcs Must Die! 2



Marius Ghinea
1 Dishonored
2 Assassin's Creed III
3 Cypher



Locke
1 Guild Wars 2
2 Hotline Miami
3 Dishonored



ncv
1 Mark of the Ninja
2 Hotline Miami
3 Cargo Commander



Radu Sorop
1 Dishonored
2 Mark of the Ninja
3 Cypher



Aidan
1 Hotline Miami
2 FM 2013
3 War of the Roses



REVIEWS CUM NOTĂM

În cazul verdictului dat unui joc, nota finală este obţinută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline şi, cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai încărcăm căsuţa tehnică cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.













ALONE IN THE DARK





Alone in the Dark este un survival horror destul de brutal, personajul principal fiind adesea ocupat cu stârpirea unui număr însemnat de morţi-vii şi alte creaturi supranaturale, folosind arme de foc, dispozitive incendiare şi diverse unelte care, în combinaţie cu focul, pot da naştere unor veritabile bombe incendiare. Şi ca în orice survival horror care se respectă, corpurile neînsufleţite ale celor atinşi de năpastă zac peste tot prin decor, iar sângele a fost împrăştiat cu dărnicie pe pereţi şi podele. Aşadar, Alone in the Dark nu este de recomandat celor slabi de înger.

Aventura încorporează o serie de concepte unice pentru gen, în timp ce umbrele ascund o mulţime de creaturi înspăimântătoare, ce abia aşteaptă să-ţi sară la beregată. Edward Carnby, eroul principal al jocului, încearcă să dezlege misterele din spatele unui fenomen supranatural care a pus stăpânire pe cunoscutul Parc Central din New York, dar mai ales să-şi găsească propria identitate. Foarte probabil, cel mai interesant aspect al jocului este reprezentat de modul de desfăşurare a evenimentelor, sub formă episodică. Practic, fiecare nivel este tratat asemenea unui episod al unui serial de televiziune, jocul întâmpinându-ne cu o scurtă recapitulare a evenimentelor anterioare, atunci când ne întoarcem să-l continuăm. Iar dacă o anumită secţiune este prea dificilă, putem chiar sări peste ea.

Alone in the Dark îmbină mai multe genuri, fiind când un FPS, când un platformer presărat cu puzzle-uri, într-un mediu de joc aparent complet deschis explorării. Există chiar şi momente în care jocul ne pune la volanul unei maşini. Focul joacă însă unul dintre cele mai importante roluri din joc, reprezentând principala armă împotriva inamicilor, iar asta, deoarece o bună parte dintre ei pot fi ucişi doar prin ardere. Un sistem de inventar mai deosebit ne oferă chiar şi modalităţi multiple de a determina modul în care o vom face. Un lichid inflamabil poate fi combinat cu o cârpă pentru a da naştere unui cocktail Molotov, iar turnat pe gloanţe le va transforma în proiectile incendiare. Chiar şi un spray aerosol poate deveni o armă în combinaţie cu o brichetă, pentru a realiza un mic aruncător de flăcări.

Totuşi, în ciuda mulţimii de posibilităţi, modul în care acestea sunt puse adesea în practică lasă de dorit, din cauza unei scheme de control prea puţin intuitive. Pentru că altfel, Alone in the Dark este un survival horror cu o atmosferă excelentă. Tocmai de aceea, pentru a evita frustrarea în toiul unei lupte, este bine de ştiut că pentru a utiliza o serie de unelte/arme este necesară trecerea în perspectivă first person (tasta Tab), jocul ezitând să o facă în mod automat. De exemplu, stingătorul şi pistolul pot fi utilizate doar din persepectiva first person, în vreme ce, pentru a arunca, izbi sau ataca cu diverse alte obiecte, este necesară perspectiva third person. Vă recomandăm, aşadar, să citiţi cu atenţie manualul, înainte de a decide că aventura nu mai poate continua, iar asta pentru că, în ciuda problemelor de control, Alone in the Dark merită şansa să-i descoperiţi povestea.



4A GAMES: PROCESORUL Wii U ESTE EXTREM DE SLAB

Oles Shishkovtsov, Chief Tehnical Officer al studiourilor 4A Games, este de părere că procesorul consolei Nintendo Wii U este mult prea slab pentru Metro: Last Light, iar o adaptare a acestuia pentru platforma menționată nu ar fi deloc rentabilă pentru studioul său.

„Wii U dispunde de un processor oribil de slab. Am analizat în urmă cu ceva timp consola, am crezut că am putea realiza jocul și pentru Wii U, însă impactul pe care l-ar fi avut această decizie asupra calității generale a jocului – în detrimentul lui – ne-a determinat să renunțăm la această idee pentru moment."

Totuși, puterea consolei Wii U este suficient de mare pentru a rula jocuri precum Call of Duty Black Ops II și Assassin's Creed III. Să fie Metro: Last Light un titlu chiar atât de solicitant sau este doar o scuză pentru a reduce timpul de producție?

PREȘEDINTELE CEH SE IMPLICĂ ÎN CAUZA PENTRU ELIBERAREA CELOR DOI PRODUCĂTORI AI JOCULUI ARMA 3 REȚINUȚI ÎN GRECIA

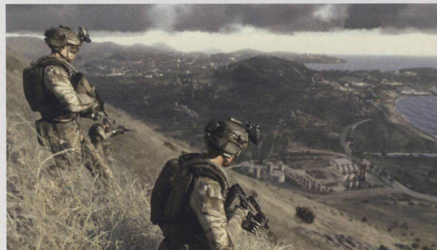
În caz că urmăriți ceva mai atent „fenomenul", atunci cu siguranță ați aflat cum dreptatea grecilor poate fi comparată cu cea a regimului comunist, Curtea Supremă de Justiție grecească refuzând eliberarea pe cauțiune a celor doi angajați Bohemia Interactive ce au fost acuzați de spionaj în timpul vizitei întreprinse pe insula grecească care a inspirat decorul din ARMA 3.

Dar, din fericire pentru aceștia, Președintele Republicii Cehe, Vaclav Klaus, i-a cerut omologului său grec să intervină pentru rezolvarea cât mai rapidă a situației, acesta trimițându-i o scrisoare șefului de stat elen în care sunt reamintite motivele pentru care Grecia și Cehia se bucură în prezent de o bună cooperare și, bineînțeles, argumentele pentru care acest nefericit eveniment nu ar trebui să afecteze relațiile dintre cele două state.

„Vă rog, dle Președinte, să urmăriți acest incident nefericit cu mare atenție, având în vedere relațiile excelente dintre națiunile noastre, pentru a evita eventuala deteriorare a lor. Încă o dată, doresc să vă asigur că am cea mai mare încredere că cei doi cetățeni acuzați vor beneficia de toate drepturile acordate prin lege, în vederea soluționării cauzei de către autoritățile grecești. "

Intervenția vine la puțin timp după ce tribunalul grec le-a refuzat celor doi eliberearea pe cauțiune.

www.helpivanmartin.com





GRAND THEFT AUTO V AR PUTEA AJUNGE PE PC ȘI Wii U

Vicepreședintele Dan Hauser ne informează că oamenii de la Rockstar sunt deschiși ideii de a porta noul GTA pe cele două platforme, acesta fiind anunțat, deocamdată, doar pentru Xbox 360 și PS3.

Spre deosebire de Nintendo, Sony sau Microsoft, Hauser ține să ne asigure că Rockstar iubește, într-un fel sau altul, toate platformele, iar din postura de publisher third party, compania poate face tot ce dorește acolo unde se ivește oportunitatea unei afaceri potrivite și șansa descoperirii unei noi piețe. „Dacă aceasta este pe platforma celor de la Apple, punem ceva pe Apple. Oriunde ar fi. Ne vedem ca pe o companie ce creează conținut cu ajutorul tehnologiei. Nu noi facem tehnologia; o folosim pentru a realiza chestii cât mai distractive."

Ca fapt divers, Reggie Fils-Aime, președintele Nintendo of America, a menționat Rockstar Games ca fiind unul dintre producătorii spre care se orientează în acest moment, în vederea diversificării ofertei de jocuri pentru consola Wii U.

Oricum ar fi, Grand Theft Auto V a fost anunțat deja în mod official pentru Xbox 360 și PlayStation 3, urmând să-l vedem lansat astfel în primăvara anului următor.



SCOTT DERRICKSON VA REGIZA FILMUL INSPIRAT DE JOCUL DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

CBS films a semnat un contract cu regizorul Scott Derrickson (The Day the Earth Stood Still și The Exorcism of Emily Rose), în urma căruia acesta își va ut[illegible] za imaginația pentru a produce un film inspirat din jo[illegible] Deus Ex: Human Revolution. Conform sursei citate, at[illegible] Derrickson, cât și scenaristul Robert Cargill au jucat jo[illegible] produs de studiourile Square Enix (Eidos Montréal) și [illegible] declarat că sunt impresionați de povestea sa.



MOLYNEUX ARE ÎN PLAN UN SUCCESSOR SPIRITUAL PENTRU POPULOUS

Nu mai este niciun secret că lui Peter Molyneux îi place să se joace de-a Dumnezeu în jocurile sale, astfel că anunțarea unei continuări pentru Populous, dar de această dată finanțată de către fani prin intermediul serviciului de crowdfounding Kickstarter, nu ne miră prea tare.

Intitulat Project Godus (deocamdată), jocul va fi dezvoltat de către studioul 22 Cans – al cărui proprietar este chiar Molyneux –, dar numai cu condiția să adune suma de minimum 717 000 de dolari, necesară finanțării proiectului. Imediat după ce va obține acești bani, Molyneux ne promite că va lansa jocul într-un an de zile, pentru PC și dispozitive mobile.

„Mi-ar plăcea să mă întorc la zilele glorioase de odinioară ale studioului Bullfrog, atunci când puneam accentul aproape în întregime pe gameplay", a declarat Molyneux. „Iar cu echipa de la 22 Cans, cu ajutorul și îndrumările voastre, ale fanilor, să recreez în întregime genul god game."

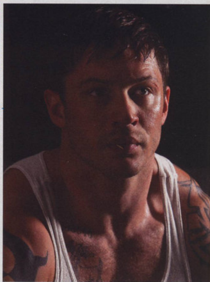
Nu cu multă vreme în urmă, Molyneux afirma că mai are de realizat un singur joc, iar apoi se va retrage, dar nu este vorba despre Project Godus. Realizarea ambițiosului proiect la care se gândește omul nostru depinde însă de succesul pe care îl va avea succesorul spiritual al lui Populous.

Doamne ajută!

TOM HARDY VA INTRA ÎN PIELEA LUI SAM FISHER PE MARELE ECRAN

Ubisoft a confirmat că actorul Tom Hardy, pe care aveți ocazia să-l vedeți interpretând rolul lui Bane în The Dark Knight Rises, a semnat un contract pentru rolul lui Sam Fisher din filmul Splinter Cell, inspirat de seria de jocuri cu același nume. Interesant de văzut ce scenariu va scrie Eric Warren Singer pentru Hardy și modul în care David O. Russel îl va pune în practică.

„Hardy este unul dintre cei mai talentați actori din industria cinematografică, dispunând de abilitatea incredibilă de a-și alege să interpreteze roluri cât mai complexe și variate", au declarat reprezentanții Ubisoft.



NOI DETALII DESPRE COMPANY OF HEROES 2

Relic Entertainment confirmă că temperaturile foarte scăzute vor juca un rol important în mecanica de joc a RTS-ului.

Aparent, -60°C va fi temperatura cea mai scăzută de pe Frontul de Est, acolo unde se va desfășura acțiunea sequel-ului. Însă problemele jucătorului pot începe mult mai devreme, pe la -21°C, temperatură la care până și caii pot muri din cauza frigului. La -23°C, infanteria nu va putea opera fără echipament de iarnă, urmând ca la -29°C motorul unui tanc să refuze cu nerușinare să mai pornească.

De asemenea, sistemul ColdTech, cum a fost el botezat, nu va ierta nici armele de foc, acestea urmând să-și piardă din proprietățile de tragere pe la -35°C, iar în jurul temperaturii de -45° C, soldații vor începe să cadă pe capete din picioare, înghețați bocnă.





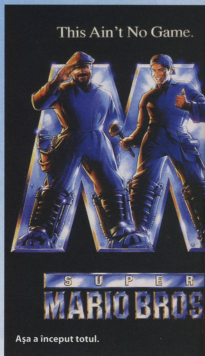
DESPRE INCURSIUNILE ÎN A 7-A ARTĂ

A fost odată ca niciodată...

Ştiţi care e momentul în care afli cu siguranţă că propria-ţi faimă te-a depăşit şi a scăpat de sub control? Când nişte ciudaţi de la Hollywood apar pe nesimţite şi te îmbrobodesc că vor ei să facă un film despre tine, arta ta sau produsul tău. Bine, când vorbim de jocuri, nu trebuie să ne mai mire. Deja de ani buni industria electronică distractivă este mult mai puternică decât cea pelicul-ară de agrement. Ba chiar, în câteva decade, profeţesc că roata se va – ţac, ţac, ţac! –, iar lansările de mare anvergură (gen James Bond) nu vor mai fi împănate cu titluri pe biţi cu acelaşi nume. Nu! Jocurile vor fi cele care vor mişca filme la lansare. Ca nişte extensii care vor îmbogăţi universul propus şi vor răspunde, poate, la câteva dintre întrebările rămase deschise. Asta aşa, ca să te facă(!) să mergi şi la cinema – alţi bani, altă distracţie. Până atunci însă, eu spun că a venit vremea (aia nasoală de stat în casă şi uitat la TV) unei recapitulări a peliculelor făcute (strict) după jocuri. Că dă bine la cultură să ştim şi d-astea.

Înainte de a (re)viziona toate filmele din lista aruncată undeva pe aici, că doar îmi place să mă cred profesionist şi să vorbesc în cunoştinţă de cauză, am zis să dau o tură pe interneţi, că poate nu sunt primul care s-a gândit la un astfel de special. În plus, poate găsesc alţii mai articulaţi pe care să-i ~~plagiez~~ încorporez cu nesimţire, dar şi pe nesimţite. Întotdeauna dă bine când vorbeşti rotund şi te contrezi măiestru. Ce am găsit însă m-a speriat, mai, mai să-ncep s-alerg ca găina fără cap. Cică toate filmele făcute după jocuri sunt proaste făcute grămadă. Cu atât mai mult primul, pe numele lui *Super Mario Bros., lansat în 1991, toamna. Să dea dracii-n iele, cică poartă mini şi nu îi bini!

Am decis însă (nu de alta, dar tot nu sunt pregătit să mă iau la trântă cu „discriminarea sexuală în jocuri") să mai tai din snobismul clădit cu grijă de-a lungul anilor când vine vorba de a 7-a artă şi mi-am anunţat soaţa că „n-avem ce face, dar trebuie să vizionăm" pentru posteritate „neşte... încercări". 30 de minute mai târziu, exclamam amândoi că (SMB) nu e nici pe departe un film rău. Am pauzat şi am mai dat o tură pe IMDB – poate mai există un alt SMB mult mai OK decât zice lumea şi l-am pescuit eu tocmai p-ăla bunu' din tumultoasele ape interneţiene. Dar nu! Unicul SMB este un SF cu efecte interesante care în proporţie de 70% au îmbătrânit frumos, cu un univers, incredibil, destul de credibil, personaje cât de cât serios creionate, care ştiu şi să facă mişto de ele. Plus poveste interesantă. Filmul a avut puterea să ne poarte până la sfârşit şi chiar să ne bucure în unele momente cu câteva idei neobişnuite, aşa cum îi stă bine unui SF. Eram maxim confuzat – de cele mai multe ori,



Aşa a început totul.



MARIO
Bob Hoskins



LUIGI
John Leguizamo



PRINCESS DAISY
Samantha Mathis



YOSHI
himself



KING KOOPA
Dennis Hopper



LENA
Fiona Shaw



IGGY
Fisher Stevens



SPIKE
Richard Edson

chiar dacă nu sunt de acord cu majoritatea, măcar le înțeleg punctul de vedere. Aici însă... A trebuit să scormonesc bini di tăt ca să ajung la o concluzie concludentă. Filmul a avut pur și simplu ghinion. Fiind primul de acest gen (făcut dupe jocuri), dar și o „adaptare" după una dintre cele mai puternice și iubite francize la acea vreme, a creat o aură în jurul lui, iar poporul a crezut că o să aibă parte de un nou... Indiana Jones... or something. Dezamăgirea a fost mare, mai ales pentru cei „tineri", care nu au găsit suficiente paralele (vecinii de ocean le numesc fan service) între film și jocuri. Sincer, nu îi înțeleg, Mario era atunci (ca și acum ar articula unii) un joc în care tot ce făceai era să strivești inamici drăgălași sau să spargi blocuri (cărămizi) plutitoare cu capul (sau pumnul). Păi, dacă filmul era numai despre asta, cred că după 15 minute aș fi închis televizorul cu un gest lent și tâmp, uitând să-mi închid gura. Chiar și pus în context nu ar fi fost mai breaz – să zicem... un instalator mustăcios a găsit în canalizare un sac cu bani și l-a ascuns într-o clădire de birouri, dar a uitat unde sunt, așa că se folosește de toate mesele (platformele) existente ca să distrugă cu capul tavanul fals pentru a-i redescoperi. Băieții de la securitate cad pe rând striviți sub greutatea lui. Plin de nervi se aruncă de pe clădire pe un steag, după care un ecran negru ne anunță că banii nu erau nici aici... Draci! Am reușit să-l fac interesant. Dar ca joc, nu ca film! Scenariștii au înțeles în acest caz că, dacă vor să scoată ceva din rețeta Super Mario, trebuie să inoveze, așa că și-au storcoșit mintea pentru a crea un mediu cât de cât credibil și pentru a da sens cât mai multor personaje din joc. Ce a ieșit este un film în care, într-un univers paralel, oamenii au evoluat din dinozauri, nu din maimuțe, iar ciupercile au locul lor. Au reușit să introducă credibil cât de cât chiar și power-up-urile atât de îndrăgite în Mario. Eu spun că filmul e foarte vizionabil, mai ales de către cei care vânează SF-uri vechi în care producătorii parcă spuneau „nu-mi pasă" și-și ecranizau ideile, oricât de nebunești ar fi fost.



Kristin Kreuk este Chun-Li, penibil.

Bătaia e ruptă din jocuri!

După această luuungă introducere am realizat că, dacă acord juma' de pagină fiecărui film, o să acopăr o bună parte de revistă cu acest special. I-aș face munca mai ușoară lui Kimo, dar nu vreau totuși să vă plictisesc de moarte și să-mi găsesc frigiderul plin, așa că o să dau cu praf de repede înainte și o să comasez titlurile în grupuri, după genul din care face parte jocul care stă la baza filmului.

Găsesc că fighter-ele sau jocurile cu bătăi sunt platforme foarte interesante, pe care poți lucra fără probleme. Vin cu personaje puternice, povești întortocheate, incredibile chiar, cu tente de SF și telenovele, locații variate și neobișnuite, ce să mai, ai tot ce-ți trebuie să faci un film de acțiune dement, în forță și frumos colorat. Pe de altă parte, fanii acestor jocuri sunt dintre cei mai... fanatici, iar majoritatea țin foarte mult la personajele jucate de ei, cu care câteodată se și identifică. Greul cade, așadar, pe cei care fac distribuția, dar și pe scenariști, care, de cele mai multe ori, trebuie să compună ceva din (sau să țină cont de) zeci de alte mici povestioare care se mai și schimbă, intersectează sau evoluează de la o iterație la alta a jocului.

Primii care și-au încercat mâna cu un film-fighter au fost cei de la Capcom, care în 1994 au venit cu *Street Fighter (S.F.). Filmul a îmbătrânit din păcate rău – efectele speciale nu mai sunt așa speciale, multe din scurtele contre articulate (one-linere cum le spun SUA-dezii) au ajuns să dea dureri de dinți, iar poate cel mai grav, majoritatea luptelor sunt prost puse în scenă și jucate. Cu toate astea, vreau să-i contrazic pe cei care spun că S.F. este o ecranizare proastă; este un film prost(esc), da, dar asta nu-l împiedică să fie o adaptare bună. Ce uită mulți dintre fanii actuali ai seriei este faptul că filmul este făcut cu S.F.2 în minte, un joc nu foarte pretențios. Nu mă înțelegeți greșit, gameplay-ul este demențial, personajele însă erau dezvoltate simplist și oarecum în zeflemea. Filmul nu numai că știe lucrul acesta și nu se ia niciodată în serios, dar reușește în același timp să creeze în doar două-trei secvențe personaje memorabile. În realitate, faptul că acest film prezintă și integrează în acțiune toate personajele din S.F.2, plus 3 din cele 4 ale addon-ului, este o mare realizare. Van Damme (Guile) și Raul Julia (Bison) își fac treaba, locațiile sunt exotice și variate, Cammy (Kylie Minogue) și Chun-Li sunt frumoase. Ce să mai, S.F. este și va rămâne (lângă SMB. și Mortal Kombat) un



Van Damme este Guile, mă declar mulțumit.

film de cult, când vorbim de filme←joc. Și are, după părerea mea, doar două mari minusuri: Ken și Ryu nu sunt suficient de masivi și, implicit, pentru mine, nu cad pe personajele șlefuite atât de bine de franciză, iar coreografia luptelor nu (mai) aduce onoare, așa cum ar trebui, acestei marcante serii de jocuri.

În următorii ani fighter-ele au pierdut din impuls și popularitate, iar S.F. nu și-a mai făcut apariția pe marile

Jackie Chan, cel mai Chun-Li

Dacă mă întrebați pe mine, actorul care a reușit cea mai corectă încarnare (sic!) a lui Chun-Li este maestrul Jackie Chan, în *City Hunter. Un film cu bătăi tipic Honk Kong-ului, inspirat din manga (banda de desene animate) cu același nume, în care eroii și antieroii intră într-o sală de jocuri electronice unde... e imposibil de descris... să zicem că... un scurt-circuit îi transformă în personaje din Street Fighter. Secvența este de neuitat.




Mortal Kombat


V-am spus eu că DOA: Dead or Alive este un film frumos.

Uwe Boll – filme proaste, afaceri bune

Dacă iubiți și filmele, și jocurile, sunt puține șanse să nu fi auzit de Uwe. Un așa-zis producător, dar un foarte bun om de afaceri. Nu vă lăsați păcăliți de nebunia lui, Uwe e departe de a fi un om prost. El se folosea de o lege nemțească care spunea (pe scurt) că, dacă investești într-un film, vei fi scutit de taxe, iar dacă nu reușești să-ți acoperi investiția din vânzări, vei fi scutit de alte taxe. Ce mașinațiuni se puteau porni sub această umbrelă, vă puteți imagina și singuri, că doar sunteți români. Foarte trist este faptul că Uwe nu avea (până în 2005, când legea s-a schimbat) niciun interes să facă filme profitabile și a poluat astfel dureros această nișă a filmelor←joc. Filmele „de interes" produse de „stimabilul" sunt: House of the Dead, seria Alone in the Dark, seria BloodRayne, seria In the Name of the King (Dungeon Siege), Postal și Far Cry.



ecrane decât de curând, odată cu revenirea în forță a genului. *Street Fighter: The Legend of Chun-Li (2009) este însă o dezamăgire din toate punctele de vedere. Distribuția este îngrozitoare. Filmul se ia în serios de data asta, dar o dă constant în bară cu absurdități. Când începi și-mi vorbești despre viața reală, mafie și revoluții, nu mai merge s-o dai în SF-uri de genul „mi-am transferat toată bunătatea în fiica mea încă nenăscută". WTF, GTFO și alte acronime își vor face simțită prezența necontenit dacă alegeți să-l vizionați. Mai ales dacă iubiți filmele. Cu atât mai mult dacă iubiți seria Street Fighter. Măcar dacă ar mai apărea LOL sau LMFAO din când în când. Dar nu. Fan Service ca și inexistent. Film ca și inexistent.

Concurența nu putea sta cu mâinile în sân și, la jumătate de an după lansarea S.F., a apărut *Mortal Kombat (1995), care a reușit, și datorită mitologiei sale mult mai nebunești, să uimească atât prin efecte și filmări, multe dintre ele deosebite și astăzi, cât și prin frumusețea locațiilor și a luptelor. Distribuția este și ea de calitate, în sensul că pot proiecta actorii peste tiziі lor din jocuri fără probleme, cu o singură excepție, Linden Ashby, care pentru mine este (din nou) prea mic ca să fie cu adevărat Johnny Cage. Mișto-urile și miserupismul sunt acolo, dar masa musculară e cam lipsă. Și în privința coreografiei și actoriei stăm cam prost, dar, dacă te aștepți la Oscaruri din partea unor filme care-și trag seva din jocurile cu caft, trebuie să-ți faci un control. Povestea nu are nici ea nimic extraordinar, dar, dacă ai o afinitate pentru filmele cu bătăi-fantasy (zei, mutanți, universuri paralele, vrăji), MK nu o să-ți displacă deloc. Să nu uit de muzică – dacă-ți place ce făceau Culture Beat, DJ Bobo sau KLF, filmul ăsta este pentru tine. Fan Service-ul este puternic, așa că majoritatea entuziaștilor au reacționat pozitiv. Cheltuind doar 18 milioane de dolari, jumătate din cât a costat S.F. și câștigând mai bine de 120 doar din Box Office, MK a fost un adevărat succes. Succes care trebuia neapărat muls, așa că, nici doi ani mai târziu, a făcut ochi *Mortal Kombat: Annihilation. O dezamăgire din toate punctele de vedere. Deși au cheltuit 30 de milioane de această dată, filmul este mai prost jucat, are efecte de duzină, locații căcăcioase și, poate cel mai important minus, secvențe de luptă care dau în penibil. Ai putea crede că această ratare i-ar opri, dar nu! Universul MK este prea frumos și prea bogat pentru a fi lăsat în pace. Alte două seriale și-au făcut apariția – unii spun că-s bune, alții că-s rele, dar, din păcate, nu am mai avut timpul necesar pentru a le urmări. Ultimul joc a fost un succes, iar genul este din nou pe val, așa că în 2013 o să avem un alt film MK, probabil gata odată cu următorul joc din serie.

Următorii care și-au încercat norocul au fost cei de la


Raven în film și în joc (Tekken). Mă declar mai mult decât mulțumit.

Tecmo cu al lor *DOA: Dead or Alive. Filmul a fost un fia-co, din punctul de vedere al vânzărilor, dar, din nou, nu pot spune că a fost o ecranizare slabă. De fapt, dacă știi cum să abordezi aceste filme←joc, poți să ți le faci mai toate agreabile, mai ales dacă le vezi cu prietenii la o bătă sau miștocăreală. DOA este o comedie cu multă acțiune și multe fete frumoase. Și pentru că nu se ia deloc în serios, orice merge, de la stilul salt al zburătorilor ninja, wrestling pe plută. Dacă vreți o comparație – emană aceeași bună dispoziție ca Charlie's Angels. Decorurile sunt frumoase, ca în joc, actorii arată ca de plastic, ca în joc, există chiar și o secvență de volei de plajă, ca în cel lalt joc. Fan service total, pentru că orice forever adolecent iubește Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball – chiar dacă nu l-a jucat.

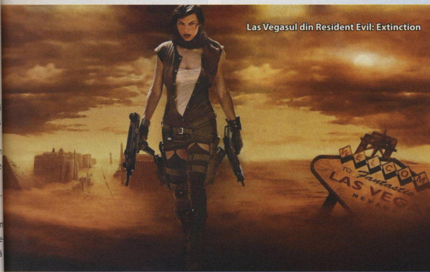
Ca să nu fie mai prejos, cei de la Namco au venit 2009 cu *Tekken. Altă bombă din punctul de vedere a vânzărilor, și, aș vrea să spun, altă ecranizare OK. Din p cate însă, aici nu pot. Filmul arată bine, cu un univers distopian interesant (imaginați-vă un Hunger Games lupte... hei! Un Hunger Games), cu lupte impresionan personaje și mai și. În sfârșit, un producător care a înțe că cei care se luptă în astfel de filme trebuie să fie mas și foarte lucrați. Nu de alta, dar majoritatea masculilor jocuri chiar așa sunt. În timp ce fetele sunt toate semi brăcate. Nu vă faceți probleme, filmul livrează. Mulți s plâng că actorii aleși nu seamănă cu cei din joc. Nu-i trazic, dar pentru cineva care nu joacă obsesiv Tekken sunt suficienți. Eu i-am recunoscut fără probleme și m bucurat de ei. Problema filmului este sfârșitul. Atât de nibil, încât spulberă tot ce au clădit și te face să-ți spu ți-ai pierdut timpul. Păcat, ar fi putut fi mult mai mult.


Nemesisul, așa cum apare în filmul 2 și în jocul 3.

Până când groaza ne va lua

Pentru că văd că nici cu comasatul nu merge, mai dau și un clic dreapta -> Send To Zip peste și, cu ocazia asta, adun toate filmele făcute după jocuri cu tente horror (mai mici sau mai mari) în această secțiune.

*Resident Evil este cea mai prolifică și cea mai bună serie film←jocuri existentă. Iar primul film din serie este, probabil, cel mai bun film←joc făcut vreodată. Spun probabil, pentru că, deși este un film bun, extraordinar chiar, pentru o acțiune-SF cu zombie care nu vrea nimic mai mult de la viață, este totuși o „adaptare" nu tocmai perfectă. E clar că inspirația „episodului" vine din primele jocuri, cele pe stil vechi, adevăratele survival-horror, pe care, probabil știți, le iubesc. Filmul nu este însă nici pe departe un survival-horror. Eroina este, de fapt, o super-eroină, și nu o persoană normală, înfricoșată și stângace. Dar poate și mai greu de digerat este faptul că aproape toate scenele se petrec în laborator. În RE (primele 3 părți, plus cele câteva spin-uri) ne plimbăm în majoritatea timpului pe străzi întunecate, prin conace și camere secrete. Frumusețea jocurilor venea de aici, din arhitectura acestor locuri părăsite, sumbre, dar în același timp fastuoase și/sau misterioase. Dar, deși poate fi tras de urechi cum că nu este o adaptare bună, filmul este, în schimb, din punctul de vedere al spectacolului, excelent. Entertainment de calitate. În primul rând, arată extraordinar chiar și după 10 ani. Milla joacă foarte bine... rar am văzut o femeie care poate fi atât de fragilă acum, iar în secunda doi atât de puternică. Cei care iubesc Al Cincilea Element știu despre ce vorbesc. Iar rolul de aici i se potrivește ca o mănușă. Ba mai mult, se vede că producătorul-regizorul-soțul Millei are o pasiune pentru jocuri și a pus aceeași pasiune și în ce a creat. Rar vezi un film de acțiune-horror cu atât de puține greșeli logice. De fapt, Paul W.S. Anderson arată, în partea a doua a seriei, că știe să plece urechea și la comunitate. În episodul 2 (*Apocalypse – 2004) fan service-ul este substanțial. 2-ul este un film mai slab decât primul, dar o adaptare de 10 ori mai bună. Cu locații și personaje care provoacă nostalgii puternice – secția de poliție, trupele S.T.A.R.S, Jil Valentine, Carlos și Nemesisul, cu tot cu explicație. Povestea este și ea un twist (asemănătoare, dar nu chiar) al celei din RE4 (jocul). Episodul 3 (*Extinction – 2007) cade ca entertainment exact între primul și al doilea, dar nu mai are nicio legătură directă cu jocurile. Pur și simplu acțiunea este mutată într-un viitor apocaliptic în care „zombie" aproape au exterminat rasa umană. Pe de o parte, este supărător că filmul, și nu jocul, împinge story-ul atât de departe, pe de alta, povestea se încadrează perfect în nebunia universului numit Resident Evil. Greu găsești o franciză cu mai multe personaje și mai telenovelă ca asta. Fan service-ul este, deci, slab aici, pentru că tot ce au putut împinge au fost câțiva boși și zombie mai speciali și câteva personaje mult iubite: Carlos, Claire, Wesker. Asta nu înseamnă că vă veți plictisi, nu, filmul te poartă până la sfârșit fără probleme și nu dezamăgește decât în două, trei momente, când realizezi că ideile s-au cam terminat și scenaristul (același Paul) începe să împrumute din alte jocuri sau filme (Parasite Eve, Păsările etc.), și nu o face tocmai convingător. Filmul a fost un succes de casă, poate și pentru că mulți dintre cei care s-au dus să-l vadă sunt fanii celorlalte două filme, și nu ai jocurilor. Am putea spune că RE este prima serie film←joc care și-a depășit condiția și are puterea acum să se ducă în orice direcție dorește, fără a-i fi frică că va fi strivită de comunitate. 4 (*Afterlife


Las Vegasul din Resident Evil: Extinction


Milla - Alice. Un erou nou al francizei

Lista filme←jocuri lansate

Super Mario Bros.	1993
Double Dragon	1994
Street Fighter	1994
Mortal Kombat	1995
Mortal Kombat: Annihilation	1997
Wing Commander	1999
Lara Croft: Tomb Raider	2001
Final Fantasy: The Spirits Within	2001
Resident Evil	2002
Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life	2003
House of the Dead	2003
Resident Evil: Apocalypse	2004
Alone in the Dark	2005
Doom	2005
BloodRayne	2006
Silent Hill	2006
DOA: Dead or Alive	2006
Postal	2007
Resident Evil: Extinction	2007
Hitman	2007
In the Name of the King: A Dungeon Siege Tale	2008
Far Cry	2008
Max Payne	2008
Street Fighter: The Legend of Chun-Li	2009
Tekken	2009
Prince of Persia: The Sands of Time	2010
Resident Evil: Afterlife	2010
Resident Evil: Retribution	2012
Silent Hill: Revelation 3D	2012

Tot pe vine:

Untitled Tomb Raider (reboot)
Mortal Kombat
Angry Birds
Metal Gear Solid
God of War
Assassin's Creed
Devil May Cry
Uncharted: Drake's Fortune
Second Hitman film
Zombie Massacre


Claire și Chris Redfield, în Afterlife



Zombie pe motocicletă. Penibil!


Christian Slater este Edward Carnby în Alone in the Dark.

– 2010) este și el, dacă excludem sfârșitul, divertisment de calitate. Filmul are zvâc și personaje memorabile, Chris Redfield apare și el, și o bună bucată din acțiune se petrece într-o pușcărie veche (genial, dacă stăm să ne gândim că Chris este jucat de Wentworth Miller, aka Michael Scofield), deci, încă poți vedea printre crăpături de unde vine seva... Sfârșitul neagă însă toată munca depusă. E pentru prima oară (ce mult le-a luat) când apar greșeli logice flagrante și replici scurte și proaste, știți genul, cele care vă fac să vă dați o palmă peste frunte (facepalm). Tot spre sfârșit, ideile se termină și ele brusc, așa că se copiază cu nesimțire din alte locuri – Matrix, tată, că e cul – și totul se duce de râpă. Despre 5 (*Retribution - 2012) aș vrea să spun că este cel mai slab dintre toate, enunțul însă nu ar sublinia corect adevărul. Filmul este Incredibil de slab. Pur și simplu mă uitam la el și exclamam: „Doamne, câtă prostie; fără limite; continuă". Îmi era jenă gândindu-mă la actori și ce trebuie să joace. Când am ajuns acasă, am deschis IMDB și am verificat numele regizorului și pe al scenaristului, fiindcă îmi părea imposibil ca cineva ca Paul, care a arătat atât bun simț și atenție la detaliu în trecut, să scoată așa ceva. Filmul are de 3 ori mai multă acțiune decât celelalte, dar este de 10 ori mai plictisitor. Povestea este ca și inexistentă. Personajele și replicile la fel. Efectele, incredibil după 10 ani, de multe ori mult mai slabe. Nu există nicio scuză pentru ce au creat aici. Dacă numeau filmul Resident Evil + Left 4 Dead = Mortal Kombat, și nu s-ar fi luat în serios, poate i-aș fi iertat, dar când cheltui 65 de milioane și faci... așa ceva unei serii cu sute de mii de fani, care vin cu așteptări, nimic nu ar trebui să te mai scoată din... Și mai trist este că mulți au fost orbiți de 3D și de explozii, și exclamă sus și tare că această parte e cea mai aproape de ce e RE, jocul. Cum?! Nu pot decât să glumesc, cum că trebuia să apară și un film de rahat, pentru că și jocurile (RE) respectă cu sfințenie această regulă și din când în când mai apare câte unul de ți-e jenă să-i faci review.

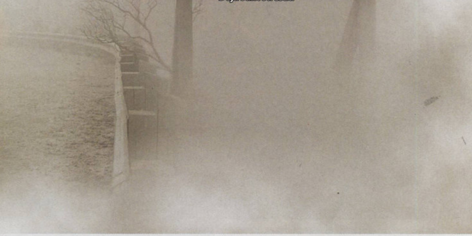
*House of the Dead (2003) și *Alone in the Dark (2005) sunt primele încercări-joc ale ilustrului Uwe Bol și, trebuie să recunosc, le-am pornit cu frică. Plutește atâta ură în jurul acestui nume (nu fără motiv), încât am spus, iar, că o să opresc televizorul și o să plec din meră, într-un gest sinonim cu cel făcut la cinema când spui: „atât!" Și din nou m-am înșelat. Filmele nu sunt


The Rock găsește BFG-ul în Doom, mă declar mulțumit.

Video, televiziune, animații, documentare

Există, separat de lansările cinematografice, și multe filme←joc lansate direct pe „video", sau fă cute pentru televiziune. Dar și seriale, animații și câteva documentare. Printre cele mai interesante mi-au părut: *Last Order: Final Fantasy VII și *Final Fantasy VII Advent Children, *Dead Space: Downfall și *Dead Space: Aftermath, *Dante's Inferno: An Animated Epic și *Halo Legends. Nu sunt fabuloase, dar sunt animații care îmbogățesc universurile din care provin și cred că pot fi apreciate de majoritatea fanilor. La fel cum poate fi apreciat, mulți spun că e chiar extraordinar, și serialul *Halo 4: Forward Unto Dawn, făcut de Microsoft (cu un buget enorm) pentru a promova jocul apărut acum câteva luni. *The King of Kong: A Fistful of Quarters este un documentar foarte bun, care poate trece ca film fără probleme, despre doi dintre campionii (la scor) jocului Donkey Kong și șicanele din spatele acestor „competiții", în timp ce *Rise of the Video Game sau *I, VIDEOGAME, în Europa, este o serie documentară foarte interesantă, făcută de Discovery, despre tot înseamnă jocuri.





Deja sunt stresat.

nevăzut, nu sunt jucate (total) de-a-n boulea, nu au o poveste (prea) jignitoare, sunt însă extraordinar de plictisitoare. Dacă pornești la a le vedea gândindu-te că o să vezi o nouă venire a lui Rodriguez sau un nou Aliens, atunci da, o să dai cu floricelele de pământ și o să înjuri două săptămâni. Dar, să fim serioși, vorbim aici de un așa-zis producător-regizor-scenarist care nu avea niciun interes, pe atunci, ca filmele lui să aibă profit. Și că tot m-am pornit, House of the Dead putea fi foarte ușor transformat într-o parodie cu zombie care să simuleze filmele de categorie B din trecut. Ar fi fost genial, iar fanii jocului l-ar fi iubit, pentru că și jocul se încadrează în aceleași tipare, dar nu s-a vrut. Alone in the Dark are o poveste chiar mai interesantă decât HotD, slavă mitologiei jocului, probabil, dar, din nou, nu s-a vrut mai mult. Ca adaptări după jocurile cu aceleași nume, filmele sunt nule. HotD și AitD nu merită timpul vostru decât ca studiu de caz.

Aș putea spune că și *Doom (2005) suferă de aceleași probleme ca filmele lui Uwe, dar aș greși. Aici producătorii nu au încercat să-și bată joc de munca lor și se simte. Că n-a ieșit cine știe ce poate fi astfel cât de cât iertat. Filmul are acțiune, poveste, o țâră de fan service și actori cu personalitate. Mi-au plăcut armele cu cititor de amprentă și felul în care reacționează comandoul trimis să curețe laboratoarele (când vezi monstrul în fața ta, nu te sperii ca un sclifosit și începi să alergi de nebun pe coridoare, alergi după el și tragi cu tot ce ai), dar în același timp nu am putut să nu mă întreb cum de nu au cu ei (dacă tot au astfel de arme) scanere infraroșu – ce infraroșu! – pe toate spectrele posibile, detectoare de mișcare sau de ce nu aprind niciodată lumina etc. Dar nu vă faceți griji, din acest punct de vedere, Doom 3 (jocul adică) este la fel de cretin. Dacă jocul v-a lăsat rece (sau nu l-ați jucat) și aveți puterea să nu disecați prea mult situațiile date, recomand acest film fără probleme.



Heather (Adelaide Clemens) și culoarele din Revelation, perfect.

Dacă, în schimb, Doom 3 este printre preferatele voastre, o să fiți dezamăgiți. Povestea este schimbată înspre mai prost aici – de fapt, dacă nu ești atent, nici măcar nu realizezi că în film ești pe Marte –, iar toată acțiunea se petrece în laboratoare și în canalizări. Nu tu oraș, nu tu ruine, nu tu artifact...

Am lăsat la sfârșit cireașa de pe torturi. Nu de alta, dar, dacă primul Resident Evil este cel mai bun film←joc, din punctul de vedere al spectacolului, seria *Silent Hill este de departe cea mai bună ecranizare. Și, de altfel, singurele filme din acest grup care pot fi numite cu adevărat horror. Sperieturi ieftine găsiți în mai toate filmele de mai sus, dar aici groaza este mult mai puternică și se alimentează din fricile ancestrale ale omului. Prima parte poate fi vizionată de iubitorii genului fără probleme și sunt toate șansele să fie apreciată ca unul dintre cele mai bune filme horror existente. Și le dau dreptate, universul SH este criminal, un coșmar continuu, care-ți taie răsuflarea, cu atât mai mult dacă ai jucat jocurile. Filmul cade însă în păcatul mediocrității actuale și explică prea mult, și prea departe de joc, din ce se întâmplă. Puterea titlurilor SH, dar mai ales a celei de-a doua părți, constă tocmai în această ambiguitate a poveștii, simbolismul și personajele sunt la fel de incerte ca și coșmarul prin care te plimbi. Filmul începe foarte slab, cu o mamă care ia decizii pe care mintea mea le-a acceptat greu ca normale, dar și cu câteva efecte penibile. După aceste prime 10-15 minute însă, se transformă și nimic nu mai contează. Dacă ești un fan al primelor 3 părți ale jocului, partea de mijloc a filmului o să te lase cu gura deschisă. Felul în care este recreat orașul, monștrii, ceața, trecerea de la coșmar la iad, sufletele torturate, școala, Pyramid Head, totul, absolut totul este „minunat". O să vă stea inima intuind ce urmează și de cele mai multe ori nu

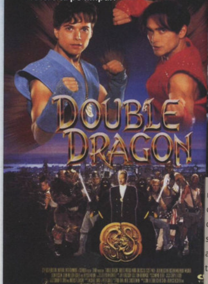
OMG! Angelina...

veți fi dezamăgiți. Posibil ca doar sfârșitul să o facă, mai mult sau mai puțin, în funcție de cât iubești jocurile și de când le-ai jucat ultima oară. Per total, probabil o să te împaci cu gândul că în sfârșit cuiva i-a reușit și a refăcut aproape perfect un univers (și ce univers greu) și atmosfera unui joc. Partea a doua a filmului, *Revelation (2012), duce fan service-ul la cote extreme. Redirecționează povestea spre ce s-a întâmplat cu adevărat în joc și reproiectează tot episodul SH3 cu o obsesie pentru detaliu lăudabilă. Heather (Adelaide Clemens) este aproape identică cu tiza ei din joc, scenele sunt în oglindă, atmosfera la fel. SH3 este însă un joc mult mai slab decât prima și a doua parte, și asta se reflectă și în film. În plus, dacă reproduci cu sârg fiecare scenă memorabilă a unui joc, fie el și extraordinar, asta nu înseamnă că o să-ți rezulte automat un film de calitate. Dimpotrivă, aș putea spune, mediile au diferențe notabile, iar ce subliniază foarte bine Revelation este tocmai faptul că încă nu știm cum să le îmbinăm perfect. Recomandare caldă pentru fanii, nu prea îndârjiți, ai francizei, dar un „atenție!" mare pentru cei care nu știu ce înseamnă acest univers. Filmul s-ar putea să vă lase în ceață, și la propriu, și la figurat.

Dă-le acțiune și aventură și toată lumea o să fie fericită

Probabil că jocurile care se pretează cel mai bine adaptărilor cinematografice sunt cele de acțiune și aventură. Majoritatea îți dau o libertate de mișcare impresionantă, pentru că locațiile și povestea se schimbă de la un episod la altul. Astfel, „tot" ce îți trebuie este un scenariu bun, care să se încadreze în universul dat, și un actor, care să semene cât de cât cu eroul jocului. Restul, dacă știi ce faci, ar trebui să vină de la sine, nu? *Double Dragon, lansat în 1994, la doar un an după startul numit SMB, putea fi dus în orice direcție, pentru că jocul era un Beat'em Up fără alte pretenții. Și dus a fost, și nu s-a mai întors. Scenariul încearcă o poveste interesantă și un viitor sumbru în care bandele de cartier sunt la putere, dar filmul eșuează pe toate planurile. Luptele (cele mai importante aici, nu?), replicile și felul în care sunt jucate, efectele și acțiunea sunt penibile. Filmul nu se ia deloc în serios, așa că i se pot ierta multe, dar, chiar dacă iubești filmele de categorie B, tot o să strângi din dinți în câteva locuri ca atunci când cineva își tocește unghiile pe tablă, și asta pentru că în B-uri greșelile erau de cele mai multe ori benevole și ironic-haioase, aici... pur și simplu îți e jenă de prostia regizorului și a actorilor. Slab, foarte slab! *Wing Commander (1999) este însă o alegere mult mai grea și, aș putea spune, chiar neașteptată. Primele jocuri ale francizei sunt foarte iubite și au o poveste interesantă în care fanii se pot pierde și obseda. Și, bineînțeles, filmul i-a dezamăgit pe toți. Pelicula nu este de nevăzut, cine nu este interesat de jocuri ar putea găsi-o chiar distractivă – imaginați-vă un Battlestar Gallactica făcut cu un buget de 10 ori mai

IT'S NOT JUST A GAME ANYMOR



Postere ca pe timpuri



TCS Tigers Claw în toată splendoarea, în Wing Commander

Kara şi viitorul filmelor animate fotorealiste.

Din 2001 cu al lui Final Fantasy: The Spirits Within şi până acum, tehnologia a avansat enorm, iar viitorul arată bine di tăt. *Kara este proiectul celor de la Quantic Dream (Heavy Rain) în care şi-au testat noile tehnologi.
Scurtul filmuleţ, randat în timp real pe un PS3 cică, arată extraordinar şi pentru prima oară găsesc că cineva a reuşit să dea viaţă unui actor animat.







Singurul lucru bun din film, Kristanna Loken – BloodRayne



Secvenţă din Final Fantasy: The Spirits Within, v-am convins?

mic şi cu actori proşti. Ca 99% din SF-urile spaţiale, dacă-l „desfaci" din punct de vedere logic, îl faci praf, dar cu toate astea poţi găsi şi câteva idei şi secvenţe interesante. Câteva efecte chiar mi-au plăcut şi, până una, alta, chiar şi aşa, cu replicile lui penibile, filmul m-a purtat până la sfârşit.

*Lara Croft: Tomb Raider (2001) şi „continuarea" *The Cradle of Life (2003) vin cu exact ce vorbeam mai sus, un scenariu bun, care cade exact pe ce vinde jocul, plus o actriţă puternică, în stare să o personifice pe Lara. Bineînţeles că şi aici sunt mulţi care se plâng că filmul este slab, dar eu spun că e cazul să-şi recalibreze aşteptările. Filmele sunt exact ce sunt şi jocurile. Aventură şi acrobaţii în locaţii exotice. Un Indiana Jones mai modern, declinat la feminin. Lara Croft mi-a părut mereu în jocuri o păpuşă gonflabilă drăguţă, iar Angelina îşi face cu vârf şi îndesat datoria. Filme uşoare, de vară, care chiar fac cinste francizei, perfect vizionabile dacă vă place genul.

*Final Fantasy: The Spirits Within (2001) este încercarea grandioasă a celor de la Square de a aduce universul Final Fantasy pe marile ecrane. Este primul film fotorealist, animat integral pe calculator din istorie, iar producţia lui a costat peste 130 de milioane de dolari. Este regizat chiar de creatorul seriei, Hironobu Sakaguchi, iar randarea a necesitat un server cu mai bine de 950 de staţii grafice. Square avea gânduri mari şi dorea să folosească tehnologia pentru mai multe filme Final Fantasy, dar, din păcate, pentru că Spirits Within a ajuns să coste atât de mult – numai producţia a durat 4 ani –, nu şi-au recuperat investiţia. Ceea ce i-a forţat să închidă noua şi special creata casă de producţie. Ce a ieşit însă este, exceptând animaţiile faciale (atât se putea la aceea vreme), extraordinar şi ar trebui să fim, ca pasionaţi de tot ce înseamnă jocuri, mândri. Beowulf, făcut 7 ani mai târziu, arată penibil, prin comparaţie, şi d-abia în 2009 putem spune că FF:TSW a fost detronat, de Avatarul lui Cameron. Pentru că aici aşteptările erau, pe bună dreptate, mari, filmul a dezamăgit pe mulţi. Povestea şi personajele sunt oarecum terne, în timp ce fanii seriei s-au plâns că filmul nu are legătură directă cu niciunul dintre jocuri. Oarecum ciudat, aş spune eu, dacă ne gândim că primele 11 jocuri din serie şi-au creat, fiecare în parte, propriul univers şi personaje.

Când am pornit primul film făcut de Uwe din această nou încropită categorie, deja mă gândeam că o să le pot comasa pe toate aşa cum am făcut mai devreme şi că o să pot spune dintr-un foc că toate sunt atât de mediocre, încât cel mai sigur o să vă adoarmă.
Dar nu... Surprizele s-au ţinut lanţ! *BloodRayne (2006) este chiar mai slab decât House of the Dead şi Alone in the Dark, ceea ce-l face aproape de nevizionat. Dacă până acum filmele lui joc mai aveau cât de cât sens şi efecte, ei bine, luaţi-vă la revedere. Aş vrea să spun că Uwe a văzut că merge cu fentatul taxelor şi, când a aflat că o să se schimbe legea, a făcut repede un film care să cadă, încă, sub incidenţa ei.
Bineînţeles că nu am de unde să ştiu dacă acesta este



Pisică amortizor. Nu poate fi decât Postal şi o altă secvenţă de neuitat.


Pădurile nu sunt așa tropicale în FarCry, filmul.



Cel mai plictisitor film în care joacă Jason Statham

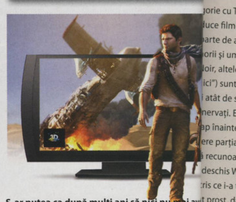
adevărul, așa că o să rămân doar cu speculatul. Eram însă chiar curios să văd cum o să o scoată Uwe la capăt cu următorul lui film, care va trebui să aducă profit. Guvernul german te ajută în continuare dacă investești în filme, dar partea cu „Vai! Nu ai scos profit, mai ia niște bani înapoi!" a fost îndepărtată.

Știind cu ce se mănâncă jocul *Postal, mi-am spus că nu are rost să-mi chinui soața și am pornit filmul (2007) cu același nume într-un moment în care făcea altceva. Am privit mai puțin de 10 minute și, după ce am râs mai mult decât am râs la toate filmele←joc văzute vreodată, l-am oprit și m-am dus să o caut pe Raluca, pentru că am simțit că nu trebuie să piardă așa ceva. Poate credeți că următoarele rânduri sunt o glumă, dar nu, Postal este cel mai un bun film←joc făcut de Uwe și dovada clară că omul este cât se poate de inteligent și capabil, dar pur și simplu nu-i pasă. Filmul este, pentru cei care pot aprecia comediile care dau o mare palmă societății în care trăim, incredibil. Dacă vă plac South Park, Idiocracy și nebuniile create de Sacha Baron Cohen, iar Falling Down și mai noul God Bless America v-au făcut sângele să fiarbă, atunci o să găsiți Postal demențial. Uwe nu se dă înapoi de la nimic. Filmul începe în cabina unuia dintre avioanele care au dărâmat turnurile gemene, unde aflăm că deturnătorii vor să renunțe pentru că tocmai ce l-au sunat pe Osama, iar acesta nu le-a putut garanta mai mult de 20 de virgine, și se termină cu Bush, care îl ia de mână pe același Osama și-i spune „I think this is the beginning of a beautiful friendship", după care amândoi aleargă în joacă pe un câmp în plin bombardament. Nimeni nu scapă ne-plesnit: prostia, rasismul, religia în totalitatea ei, America, naziștii și încă. Uwe își aplică o palmă chiar și lui, pentru că are o apariție și este prezentat ca acel dude care s-a îmbogățit în urma filmelor făcute după jocuri. După care, creatorul jocului, Vince Desi, apare și el și strigă „Uwe, ce dracu' ai făcut cu jocul meu?", la care Boll răspunde „nu știu care e problema ta, filmul e demențial", și se iau la bătaie, dez-



Baby Face Hitman!


Una din secvențele interesante din Max Payne


S-ar putea ca după mulți ani să nici nu mai av nevoie de filme, pentru că multe din jocuri sp asta tind, filme de acțiune interactive.


Cele 200 de milioane se simt până şi în posterele prinţului.

voltând, astfel, una dintre cele mai memorabile scene pe care le-am văzut, una dintre multele din acest film. Nu mai trebuie să spun că toată această nebunie cade perfect pe ce înseamnă Postal, iar filmul e un succes chiar şi din acest punct de vedere.

Din păcate, Postal e doar excepţia de la regulă, deoarece în cazul lui *In the Name of the King: A Dungeon Siege Tale şi *Far Cry, ambele lansate în 2008, Uwe găseşte fonduri, pe care le şi deturnează cred, pentru că mi se pare imposibil ca ItNotK:ADS să fi costat 60 de milioane şi revine la miserupismul deja arhicunoscut. Filmele se încadrează perfect în tipare, nici prea, prea nici foarte, foarte. Plictisitoare, dar şi cu câteva secvenţe interesante. De nerecomandat însă celor care iubesc jocurile din care s-au inspirat.

În cazul *Hitman (2007) aş putea da copy-paste la ce am scris în dreptul lui Tomb Raider fără probleme, doar că ar trebui să schimb aventura cu acţiunea şi Indiana Jones cu... Jason Bourne. Ba, aş putea spune că Hitman e chiar mai bine făcut şi închegat, cu o mențiune însă – pentru fanii jocului, filmul are, ce ciudat, prea multă acţiune. 47 e prea super om şi prea puţin asasinul tăcut pe care-l ştim. În acelaşi mod, aş fi vrut să dau copy-paste şi în cazul lui *Max Payne (2008), dar nu pot. Producătorii probabil au crezut că Payne, jocul, cade în aceeaşi categorie cu Tomb Raider şi Hitman şi că pot duce filmul în ce direcţie vor ei. Nimic mai departe de adevăr. Povestea şi atmosfera (ploaia, norii şi umbrele nu creează cu de la ele putere Noir, altele sunt ideile din spatele acestei „tehnici") sunt atât de departe de ce înseamnă jocul şi atât de slabe prin comparaţie, încât o să vă enervaţi. E ca şi cum scenaristul a primit o bâtă în cap înainte de a se apuca să scrie şi a avut o pierdere parţială de memorie, după care i-a fost jenă să recunoască că nu ştie nimic despre acest univers, a deschis Wikipedia, a citit trei rânduri despre şi a scris ce i-a trecut prin cap. MP nu este un film neapărat prost, dacă vă plac poliţistele mai lente şi mai sumbre, dar ca adaptare este nul. Sincer, nu cred că a existat persoană cu putere de decizie pe platou care să fi jucat jocul.

*Prince of Persia: The Sands of Time este cel mai scump film←joc făcut până acum (200 de milioane) şi dovada că mergem în direcţia bună. Actori capabili, filmări de calitate, efecte la fel. Locaţii spectaculoase şi frumoase. Poveste interesantă şi destul de aproape de ce înseamnă jocurile. Filmul seamănă de multe ori mai mult cu Assassin's Creed, dar nu cred că avem de ce ne supăra, Ubisoft deţine ambele francize, iar jocurile au foarte multe în comun. Ba chiar au avut curaj să şi închidă în stilul semi-dulce al jocurilor, incredibil pentru Hollywood, şi un film atât de cald. Recomand!

■ ncv

Adaptări nu, inspiraţii da

Există şi câteva filme care se inspiră enorm din jocuri sau îşi transportă acţiunea în acest univers, iar trei dintre ele sunt (discutabil, dacă vreţi) mult mai bune decât oricare dintre cele prezentate aici. *Tron, făcut în '82, când majoritatea jocurilor arătau ca Pong, este deja un film de cult, în care eroul este absorbit în jocul creat de el şi trebuie să lupte pentru a reveni în lumea reală. Între timp, a apărut şi o continuare modernă, care vine cu câteva secvenţe interesante, dar care cade până la urmă în mediocritate. *Scott Pilgrim vs. the World (2010) este (din nou, discutabil) cel mai bun film prezent în aceste pagini. Dacă vă plac benzile desenate şi jocurile, această peliculă este tata ecranizărilor. Cu super filmări, aluzii, inserţii, muzică, scene de luptă, poveşti de dragoste, replici, efecte. Totul, dar absolut totul este impresionant. Un film care s-a aşezat în topul meu 10 fără probleme. *Wreck-It Ralph ne arată că Disney a prins curaj după succesul Prince of Persia: The Sands of Time şi ne dăruieşte un desen animat în care Ralph, un personaj negativ al unui joc arcade, se răzvrăteşte şi decide să devină erou. În drumul lui iniţiatic se întâlneşte cu alţi eroi din alte jocuri, printre care şi Pac-Man sau Blanka, şi deseneazǎ (sic!) împreună cu ei o poveste plină de culoare, foarte aproape de inimile noastre. Recomand.



„Creativity is boundless" este numele acestei compoziții, Pixelnase. „Sigur că da", spune mai-marele, „dar poate fi porționată."

Simplify (VII)

Cei dintre voi care huzureau pe scena de gaming încă din anii '90 își vor aduce aminte cu siguranță de celebrul add-on, specie astăzi mai degrabă căzută în desuetudine. Practic, în acea perioadă orice joc care înregistra un grad de succes măcar mediu, și mă refer în special la vânzări, nu la opiniile criticii, avea șanse destul de mari să primească, în cel mult un an de la apariție, un expansion pack. Popularitatea acestei practici nu trebuie înțeleasă numai ca o strategie de ordin financiar, ci ca împlinire concomitentă a unor deziderate care țin atât de creativitate, cât și de vandabilitate. Voi explica imediat ce înțeleg prin asta, dar pentru moment cred că se cuvine un scurt preambul.

Ne-am obișnuit ca orice ține de creativitate să fie asociat în mod tradițional cu dezvoltatorul, orice trimitere la rațiuni economice fiind automat corelată cu distribuitorul, iar asta, trebuie s-o spunem, în mod negativ. Noi, clienții, am ajuns să percepem procesul de dezvoltare ca pe o negociere furioasă, un neîncetat compromis scrâșnit, și mai puțin ca pe o conlucrare între producător și distribuitor. Ni-i imaginăm ca făcând parte din tabere adverse, tot timpul pe picior de război, iar la această imagine au contribuit și repetatele lamentări ale diverselor studiouri de producție (creatorii) în privința ingerinței de cele mai multe ori cenzuratoare a mai-marilor (industriașii, „negustorii"). Adevărul este că multe dintre companiile mamut din trecut înglobau ambele funcții, împărțite, desigur, unor departamente diferite, însă aparținând unui întreg mai coeziv, părând cel puțin că acționează mai mult decât în prezent sub aceeași umbrelă, cum s-ar zice.

Episodul VII – Ruda săracă a add-on-ului

Dar să revenim la ideea de add-on. Spuneam că satisfăcea în același timp două nevoi. Pe de o parte, cei care erau interesați de bunul mers financiar puteau să derive profituri deseori considerabile cu costuri minime autorizând ieșirea rapidă pe piață a unui add-on care să profite de pe urma ecourilor lăsate în urmă de jocul-mamă. În același timp, trebuie să ne întrebăm ce reprezenta pentru dezvoltator un asemenea expansion pack, lansat la atât de puțin timp – posibilitatea exploatării unor idei și planuri care fuseseră abandonate pe masa de lucru sau tăieturi din proiectul inițial care nu apucaseră să vadă lumina versiunii 1.0. Având în minte expansion pack-ul clasic (vezi Commandos: BTCOD, Carmageddon: Splat Pack), acesta nu viza niciodată modificarea unor mecanici sau principii de joc fundamentale, care erau condiționate d[illegible] structura engine-ului, dar și indisolubil legate de locul care și-l câștigase jocul-mamă în mentalul popular. Nu[illegible] principiu, noutatea era constituită dintr-un bagaj de hărți, niveluri, arme, inamici, upgrade-uri ș.a.m.d., rod eforturilor imaginative personale sau colective din pe[illegible]oada de producție și cărora nu li se acordase șansa la[illegible]



AoE: Rise of Rome e un add-on old-school de calitate. Astăzi ne-ar fi fost, probabil, împărțit în 3 dlc-uri. Infanterrriii pe câmpii!



Brood War a venit cu o poveste care se întindea pe parcursul a trei campanii deosebit de migălos construite, transformând-o în personaj central pe individă. Unul dintre cele mai bune expansion-uri pe care le-am jucat.



Artwork pentru HL: Ep.3, pe care cu toții ne întrebăm de ce nu l-am mai văzut. Se pare că strategia de regândire a expansion-ului clasic n-a produs efectele scontate în vistieria Valve.

existență mai concretă din lipsă de timp sau spațiu. De obicei, ele nu erau prezentate nude publicului, ci erau unite de un minim fir logic, le era creat un context, un ambalaj – o brumă de poveste, niște situații de joc sau măcar o cauzalitate oarecare.

Deci, expansion pack-ul era un pariu câștigător pe ambele fronturi: nu numai că se puteau obține venituri deloc neglijabile cu investiție și efort minime (engine complet funcțional, mecanici nealterate, multe din idei deja existente), dar persoanele care își văzuseră unele concepte și idei omise din varianta standard aveau acum ocazia să și le publice prin acest apendice. Cum la început add-on-urile nici nu funcționau fără varianta originală a jocului (o altă șmecherie de marketing?), jocul vanilla + add-on(uri) se constituia într-un veritabil corespondent al versiunilor Director's Cut din cinematografie. Tot ce fusese lăsat pe dinafară, pus acum laolaltă cu ideile care surveniseră ulterior sau prea târziu ca să mai fie implementate, nici nu se pierdea, nici nu era reciclat pentru iterația numarul 2, ci era lansat ca ornament destinat să confere rotunjime și lustru suplimentar produsului deja existent (contra cost, desigur).

Natura și calitatea add-on-urilor au variat în timp. Age of Empires: The Rise of Rome aduce, de exemplu, o singură civilizație nouă cu adevărat și o campanie aferentă (extinsă, ce-i drept), celelalte trei noi popoare controlabile în multi (palmirienii, cartaginezii și macedonenii) fiind identic reproduse după calapodul imperialiștilor latini, singura diferență făcând-o numele și culoarea. Age of Empires 2: Age of Conquerors face parte deja dintr-o categorie mai ambițioasă: aduce cinci civilizații noi, însă acum trei dintre ele (hunii, aztecii și spaniolii) posedă stil arhitectural, arbore tehnologic și unități personalizate, ca să nu mai vorbim de campanie single separată. Pe lângă toate aceste adăugiri de conținut, ambele add-on-uri îndeplinesc funcția de master patch, corectând și îmbunătățind o serie lungă și importantă de probleme.

Starcraft: Brood War reprezintă o bornă aparte, deoarece este, poate, primul add-on al unui joc ce se bucură deja de o popularitate de invidiat, care îl egalează sau poate chiar depășește la acest capitol. În plus, Brood War oferă o experiență single sensibil egală cu cea a jocului-mamă (3 campanii cu poveste consistentă și doar câteva misiuni mai puțin decât în Starcraft) și acționează ca o rampă suplimentară de lansare a unuia dintre multi-urile cele mai îndrăgite din istorie. Aș îndrăzni chiar să afirm că, dacă Brood War n-ar fi existat, mirajul nebunesc pe care l-a stârnit jocul de strategie (și care se desfășoară cu suficientă impetuozitate în continuare) n-ar fi fost același. Rețetă respectată cu sfințenie de Blizzard și în cazul Warcraft 3: The Frozen Throne, cu rezultate asemănătoare, deși în direcții ușor surprinzătoare (e discutabil dacă DotA ar fi cunoscut aceeași dezvoltare dacă Blizzard ar fi ales să nu încurajeze fenomenul).

Add-on-ul este destul de rar întâlnit astăzi. Producătorul de MMO-uri este cu siguranță încă atras de idee, fiindcă este cea mai ușoară și ieftină variantă de a-și menține produsul atractiv fără a fi nevoit să facă saltul către acel 2 sau 3 din coadă (vezi WoW). Însă timpii de dezvoltare sunt mult mai mari, iar conținutul nu mai poate fi compus doar din tăieturi și omisiuni. Valve a încercat o redesenare a expansion-ului prin introducerea unui format episodic pentru Half-life 2, dar moda n-a prins. RPG-urile care se întemeiază pe un sistem sandbox sunt iarăși teren fertil pentru continuări care nu ating poate dimensiunile unui sequel ca la carte, dar sunt suficient de generoase încât să fie liniștit comercializate la prețuri echivalente unui expansion cărnos (vezi seria TES). Dar, una peste alta, add-on-ul, așa cum l-am descris în primele paragrafe, lipsește tot mai des de pe piață, iar așteptările noastre imediate după lansarea jocului favorit nu se mai îndreaptă spre un asemenea produs, ci spre o creație de notorietate mai recentă: dlc-ul.

Trebuie luate în considerare două aspecte extrem de importante atunci când încercăm să construim un discurs pe marginea rolului dlc-ul în industria gameristică de azi, de altfel devenite banale în ciuda unei



De agățat deasupra patului celor care aruncă cu banii în două-trei skin-uri.



Deci, ce mai scoatem, băieți?

ORIGINAL GAME



EXPANSION PACK 30$



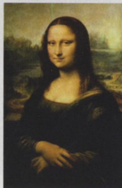
EXPANSION PACK 30$



No comment.

1999

ORIGINAL GAME



EXPANSION PACK 40$



2005

ORIGINAL GAME



DLC 15$

DLC 15$

DLC 15$

NOW

consternante contradicții: dlc-urile sunt întâmpinate de o rezervă ușor ostilă de majoritatea jucătorilor, dar totuși se vând suficient de bine (ba în unele cazuri scandalos de bine), încât să se constituie în practică împământenită. Dar ce este dlc-ul? În esență, ar trebui să fie un episod de dimensiuni reduse care să se axeze pe un număr mic de aspecte. La modul ideal, dlc-ul se vrea a fi concis și la obiect; generalizând, patru sau cinci dlc-uri de astăzi, luate ca un tot comun, ar alcătui un add-on de modă veche, ca întindere și aport de nou.

Dacă am fi convinși că producătorul respectă câteva reguli de bun-simț, dintre care cele mai pertinente, având în vedere experiențele ultimilor ani, ar fi stabilirea unui raport preț/conținut corect și neciuntirea jocului în mod deliberat, atunci conceptul de dlc n-ar fi unul repugnant. Dimpotrivă, ar fi o modalitate perfectă de a oferi conținut de calitate super-specializat, în ideea în care nu întreaga masă de cumpărători își dorește toate adițiile care-ar fi fost incluse într-un add-on – unii dintre ei palpită doar la partea de poveste, la cele câteva misiuni noi, alții sunt ahtiați exclusiv după noile hărți de multi, câțiva își doresc poate să achiziționeze două-trei arme în plus ca să-și condimenteze distracția co-op, în fine, cei mai obsedați vor saliva până și după o mână de skin-uri. Astfel, cel care este interesat doar de o fracțiune anume a întregului conținut nou oferit ar putea acum să opteze defalcat pentru exact ceea ce are nevoie; dacă și-ar dori, ar putea, evident, să achiziționeze întregul pachet la un preț comparabil cu cel al vechilor add-on-uri.

În mare, acea dublă nevoie de care vorbeam la început – de a scoate un venit suplimentar și de a „scăpa" de materialul extra care n-a prins versiunea finală – este perfect îndeplinită și de dlc-uri. Sub acest aspect (atât cu dezvoltatorul, cât și cu distribuitorul mulțumiți, ba chiar cu clientul în posesia unor opțiuni de selecție și economisire înainte inimaginabile), tranziția ar fi trebuit să fie lină; și totuși, pe undeva simțim că am fost păcăliți. După cum știm cu toții, cea mai frecventă doleanță este tocmai aceea că „dlc-urile sunt prea scumpe pentru ceea ce oferă". Deși deranjantă, aceasta e mai ușor de digerat decât suspiciunea că unii producători își organizează materialul aflat la dispoziție tocmai în ideea ca dlc-urile să fie obligatorii pentru o experiență rotundă (vezi zvonurile în privința Mass Effect 3 sau Mafia 2), ceea ce ar însemna, cu adevărat, o „porcherie". Pentru că aici nu mai e vorba de imposibilitate sau de o rațiune obiectivă (de ex., o anumită planșă e tăiată în ultima clipă, considerându-se că nu e suficient de echilibrată), ci de escrocherie.



O blană de urs, un gargui, o armură... vă cam dați seama cât de greu este să implementezi aceaste „îmbunătățiri".

Unde și ce l-a făcut pe producător (sau distribuitorul este cel care trage aceste sfori?) să renunțe la niște reguli în organizarea dlc-urilor care țin de un respect elementar în relația cu clientul? Câștigul financiar este scopul, fără îndoială, iar faptul că dlc-uri oferind conținut ridicol au cifre de vânzări impresionante poate fi pus și pe seama unei inerții consumeristice. Dar unde mai exact s-a produs declicul care a făcut posibilă orientarea unei industrii în bloc către moda dlc-urilor scumpe și zgârcite? Un proto-exemplu de dlc ar putea fi considerată mișcarea celor de la EA de a oferi două mașini de curse pentru Porsche Unleashead spre download; dar acesta nu era condiționat de un cost suplimentar, iar evenimentul (ca alte inițiative de acest gen, poate ch anterioare) nu poartă greutatea unei schimbări de di ție atât de generale.

Admițând că e doar o speculație și că bănuiala care o voi prezenta în continuare nu este decât rezul tul unor observații și asocieri făcute în nume persona aș avansa ipoteza că este vorba de o altă franciză „im presariată" de EA, și anume The Sims, care, dacă nu a pornit, cel puțin a dat un avânt considerabil dlc-urilo proastă calitate prin puterea propriului exemplu. Trebuie să înțelegeți că nu poate fi vorba de o inten atent planificată a producătorului de a insemina pia cu o nouă idee de „a face business"; însă piața este u organism viu deosebit de atent care individualizeaz preia și codifică practicile de succes. Dacă un model face lucrurile este validat de piață (adică aduce ban imposibil ca el să nu fie reprodus și de alții. Mulți alt

Primul The Sims (un joc foarte simpatic, de alt

dat startul unei adevărate curse de înarmare cu add-on-uri, făcându-și deschiderea cu Livin' Large. Ca să fiu sincer, l-am așteptat cu nerăbdare la vremea respectivă, pentru că varianta vanilla devenea destul de repede plictisitoare și repetitivă, însăși natura jocului (care se bazează pe alegeri) făcând necesară existența multor alegeri în toate domeniile – de la obiecte achiziționabile, până la meserii sau variabile afective și fiziologice ale „simșilor". Dar încă de atunci am putut să îmi dau seama că îmbunătățirile pe care le aducea Livin' Large, ca și durata și calitatea satisfacției pe care ele mi-o procurau, erau limitate. Fiind un add-on, acesta se epuiza și mai repede decât originalul!

I-au urmat alte șase expansion-uri, care au încercat diverse scamatorii (sic), axându-se mai mult decât deschizătorul de drumuri L'L pe un nucleu tematic mai coeziv, însă realitatea este că un joc precum The Sims are nevoie de un add-on colosal pentru a oferi jucătorului suficientă profunzime și variație încât să-și justifice investiția. Modelul pe care The Sims îl face celebru, exemplul pe care acest joc îl oferă partenerilor de industrie, este că se poate oferi foarte puțin (introducerea a cinci-șase obiecte, două-trei meserii, patru-cinci personaje în plus e o operație care nu înseamnă nici efort logistic, nici intelectual prea mare, ci doar un pic de timp) pe foarte mult (nimeni n-a plătit mărunțiș pe The Sims) în condiții de rentabilitate excelente.

În 2004 se lansează The Sims 2, cu îmbunătățiri majore și de substanță, demonstrând că rețeta de joc pusă pe masă de Maxis are un potențial de dezvoltare imens, iar plafonarea de care seria suferea (și va suferi din nou odată cu 2-ul) timp de ani de zile era rezultatul unei voințe înfrânate și al unei echilibristici cu răbdarea și portofelul jucătorului pe care nimeni n-o mai încercase până atunci. Cu alte cuvinte, nicidecum al lipsei de idei sau al imposibilității obiective de a inova. Cu această ocazie, se produce o ruptură pe care o consider decisivă în bifurcarea drumului care va purta ideea dlc-ului departe de cea a add-on-ului. The Sims 2 se înscrie în cavalcada predecesorului, având la rându-i nu mai puțin de opt add-on-uri. Acestea încearcă timid să ridice ștacheta, flirtând mai provocator cu noile posibilități extinse de gameplay și mimând consistența cu mai multă eleganță și talent.

SIMS 2 STUFF PACKS



Ce ne-am fi făcut, maică, fără ele?!

Ei bine, pe lângă aceste deloc puține add-on-uri, își fac apariția (se pare că EA sau Maxis au intuit corect că piața le poate susține) și așa-zisele „pachete cu lucruri". Remarcați terminologia: stuff pack față de expansion pack, deci o recunoaștere cât se poate de deschisă a faptului că singurul criteriu al existenței acelui pachet este banala acumulare cantitativă, în niciun caz extinderea minimală a posibilităților de joc sau orice ar însemna o îmbogățire multi-dimensională a experienței. Un add-on ca Ground Zero pentru Quake 2, Blue Shift pentru HL sau chiar, la naiba, The Secret Files pentru Jazz Jackrabbit 2 (între noi fie vorba, pe ultimele două le-aș clasifica fără preget ca dlc-uri nerușinate) se chinuiau să ofere un cât mai expeditiv context narativ, situații de joc practice și tot ce altceva mai presupune o experiență de joc completă atunci când introduceau o armă sau un inamic nou. Add-on-urile de Sims 1 încă își mai puneau această mască, deși era clar că esența lor prefigura deja evoluția. Nu, în stuff packs e suficient să plătești bani ca să ți se livreze niște obiecte oarecare în Sims 2. Aveți într-o imagine alăturată lista în toată splendoarea ei. Știți cât costă astăzi Kitchen & Bath Interior Design Stuff sau IKEA Home Stuff pe Origin.com? 9,99, respectiv 14,99 euro.

Piața a înregistrat și interpretat acest mesaj, realizând că limita suportabilității în privința raportului preț/conținut este mult mai mare decât și-ar fi închipuit un producător de bun-simț la sfârșitul anilor '90. Așa se face că a început să-și reducă treptat rațiile de conținut, a ignorat să facă ajustarea de preț raportată la nivelul acestuia în cazul dlc-urilor specializate, ba chiar, în criză de material, a început să sustragă cu bună-știință porțiuni din ceea ce ar fi trebuit să fie jocul standard, destinându-le nici măcar unor viitoare sequel-uri (cum specula deja de mult Marius Ghinea într-o recenzie la Jedi Academy), ci unor minuscule adăugiri, lansate cu țârâita, de cele mai multe ori costisitoare și deloc satisfăcătoare sub aspectul experienței de joc.

Clienții sunt cei care girează această atitudine, fără îndoială, și tot din partea lor ne putem aștepta la semnalul schimbării de macaz, însă dacă momentul exact al declanșării modei dlc-ului scump și prost poate fi localizat cu titlu de moment-cheie, atunci cred că ne putem opri la succesul nebun pe care l-au repurtat întâi add-on-urile, iar mai apoi stuff packs din The Sims.

Expansion pack-ul de modă veche nu va dispărea, cum probabil că n-o va face nici acest gen de dlc care adaugă otova un conținut discutabil d.p.d.v. calitativ, pretinzând pe deasupra o sumă disproporționată. În același timp, există pe piață și dlc-uri ale căror producători par să conștientizeze și să prețuiască principiile care făcuseră această specie aparte de conținut extra atât de îndrăgită și de așteptată de către fani (vezi dlc-urile la New Vegas). Până una-alta, în ianuarie se lansează al optulea stuff pack pentru The Sims 3. Spor la joacă!

■ **Radu Sorop**



Fallout 3 a cam dat-o în bară inclusiv la capitolul add-on-uri, încă un aspect la care New Vegas a trebuit să tragă din plin ca să dreagă busuiocul.



Indianul Vacă de Muls

ASSASSIN'S CREED III

După ce am terminat Assasin's Creed-ul de anul trecut – și zău dacă-mi mai amintesc numele lui –, mi-am spus că ăla este ultimul AC pe care-l mai scriu. Sincer, îmi lipsea tragerea de inimă să mai joc ceva din serie, vreodată. Unul dintre motive este acela că seria Assasin's Creed propune o suită de titluri de consolă mediocre sub toate aspectele, mai puțin cel vizual. Or, eu nu sînt jucător de console, ba chiar antipatizez tipul de joc propus de acestea – mi se pare pur și simplu semicretin, cu extrem de puține excepții.

În plus, mă irită la paroxism controlerele folosite de console, pe care le consider foarte proaste pentru scopul lor, iar această inadecvare simt că se reflectă și asupra felului în care sînt gîndite jocurile, adică anume ca să compenseze minusurile semnificative ale controlerelor. Go figure, ce poate ieși atunci cînd combinați asta cu profilul psihologic al jucătorului de consolă... fără îndoială un cetățean onest, iubitor de oameni și natură, ființă semiangelică a cărei existență pe Pămînt este prea scurtă pentru ploaia de binefaceri pe care o sloboade deasupra semenilor săi, a plantelor, animalelor și rocilor alcaline tardeorogene, fără încetare, de-a lungul întregii sale vieți.

Deci, înmulțiți stupiditatea controlerului cu presupunerile producătorilor de jocuri de consolă asupra necesităților jucătorului de astfel de titluri și apoi ridicați totul la puterea adevăratului profil psihosociomotor al acestuia și veți obține un număr invers proporțional cu plăcerea mea de a juca ceva pe consolă.

De-a lungul timpului, seria Assasin's Creed nu a făcut decît să mă întărească în antipatia mea extremă pentru console. De altfel, dacă stau să mă gîndesc, mi se pare miraculos faptul că am ajuns să scriu atîta despre așa ceva. De început, știu cum am început: o posibilă asemănare cu seria Thief a făcut ca primul joc din serie să ajungă la mine pe birou. Sub orice aspect altul decît cel istoric și grafic, jocul mi s-a părut mediocru, și în orice caz deloc încadrabil în genul Stealth, cel puțin nu alături de un Thief. Paranteză: vă întrebați, atunci, cum de nu am scris eu Dishonored? Și eu mă întreb.

Continuarea seriei nu a adus decît aceeași grafică excepțională dublată de o documentare istorică utilă, mai ales pentru educarea școlarilor din ciclul primar. Poate că personajul principal a acumulat un anumit farmec în timp, asta nu se poate contesta, în rest însă... Povestea nu a fost în toate titlurile Assasin's Creed decît un conglomerat de teorii conspiraționiste – chiar mult sub nivelul Codului lui da Vinci – deseori confuz, rareori neinsultător la adresa inteligenței mele.

Un conflict presupus între Asasini și Templieri străbate ca un fir roșu istoria propusă de serie, deseori neconvingător, atît prin motivații, cît și prin mecanica socială și politică presupusă. De altfel, totul este atît de neclar în storyline-ul francizei Assasin's Creed, încît, la data la care porneam cel mai recent titlu al seriei, în capul meu nu mai erau decît imaginile formidabile ale Antiohiei, Damascului, Ierusalimului, Romei, Veneției și Constantinopolelui – în rest, să dea dracu' dacă mai țineam minte ceva din povestea Asasinilor. A, mai aveam în minte și imaginea cuplului Adam-Eva alergînd în curu' gol prin Paradis – although, bănuiala







mea este că orice loc de pe Pămînt în care poți face asta relaxat cu femeia ta ar putea fi trecut la dosar în secțiunea „Edenuri terestre".

Și mai țineam minte tot felul de puzzle-uri, nu tocmai alambicate, plantate absolut nenatural în contextul jocurilor, așa, ca să adauge ceva la materia acestora. Materie în care, de fiecare dată cînd m-am atins de un Assasin's Creed, am avut senzația că s-a aruncat cu furca, la grămadă, o căpiță de material de joc modular, ce ar fi mers bine-mersi în orice alt titlu de consolă cu vedere third person. Este foarte neplăcută senzația lipsei de legătură organică între elementele ce alcătuiesc un joc din seria Assasin's Creed, modularitatea mecanică, precum cea a unui lego făcut dintr-un plastic prost, ce lasă prea tare să se vadă suprafețele de asamblare, de un alb murdar.

Pas cu dreptul

Prima parte din Assasin's Creed III este un fel de prolog, distinct ca materie și story de jocul în sine. Este o introducere care stabilește premisele poveștii, ale spațiului desfășurării acesteia, ale personajelor ce vor apărea de-a lungul jocului. Sînt folosite elementele de mecanică specifice seriei – mă refer aici la deplasare, lupte, misiuni –, dar cu parcimonie, deoarece începutul se vrea atît tutorial, cît și teaser pentru ceea ce va urma. Și reușește asta. Pe mine m-a făcut foarte curios, m-a „ambalat" în ce privește această iterație a seriei, m-a făcut dornic să merg mai departe, cu speranța în evoluții ale francizei întărită de finalul surprinzător al acestui prolog – literalmente genial, m-a secerat și m-a lipit cu tălpile de tavan.



După care a început jocul propriu-zis...

Evident, noutățile sînt introduse tot într-o serie de misiuni cu caracter de tutorial. Copilul Ratonhnhaké:ton, crescut în sînul unui trib de indieni Mohawk, învață astfel să caute trofee, să pună capcane, să vîneze, să ia urma animalelor interpretînd semnele lăsate de acestea. Nu lipsește dintre aceste lecții nici antrenamentul de alergare prin copaci, caz particular de parkour adaptat la nevoile nativilor americani. De altfel, am fost foarte impresionat de secvențele de alpinism pe bune apărute în joc. Dat fiind relieful din scenele extraurbane, eroul nostru face cățărare solitară, la un mod nerealist sub aspectul energiei pe care este capabil să o consume, dar foarte convingător ca mișcări – motion capture-ul este uimitor.

Anii trec, secrete ancestrale ale tribului sînt dezvăluite tînărului Ratonhnhaké:ton, care se dovedește a fi un ales, ce trece probe doveditoare ale naturii sale extraordinare. Pe această cale odată pornit, eroul va ajunge discipolul unui Maestru Asasin, ce îl va învăța arta și tradiția străvechii organizații. Totodată, Maestrul îl va introduce în conflictul milenar dintre Asasini și Templieri, ajutîndu-l pe elevul său să capete o sănătoasă aversiune față de aceștia din urmă.

A, numele... Ratonhnhaké:ton va fi schimbat de Maestru în Connor, deci, așa îi vom spune și noi de-aici încolo.

Povești de adormit democrația

Povestea din Assasin's Creed III se întinde aproximativ pe durata celei de-a doua jumătăți a secolului al XVIII-lea, desfășurîndu-se în tinerele colonii britanice pe Coasta de Est a Americii de Nord. Pe lîngă spațiile „rurale" și teritoriile de vînătoare, mai ajungi în orașe mari precum Boston și New York. Și da, după cum bănuiți, linia de story se împletește cu Revoluția Americană și evenimentele ce au precedat-o.

Față de titlurile anterioare ale seriei, componenta epică a Assasin's Creed III este, parcă, un pic mai bine gîndită și mai interesantă. Cumva, momentul istoric a fost bine exploatat, în numeroase din amănuntele sale, între care includ și pe cei implicați, unii dintre ei mai mult, alții aproape deloc cunoscuți, despre care puteți afla o mulțime de lucruri din baza de date a jocului. E adevărat faptul că, uneori, simți că s-a tras excesiv de poveste atît pentru a atinge cît mai multe evenimente și personalități, cît și pentru a le integra în universul francizei, unde totul se învîrte în jurul luptei dintre Asasini și Templieri, la care se adaugă și moștenirea ocultă lăsată







de o civilizaţie precursoare, ce pare să pretindă mereu ceva de la viitorul nostru.

Una peste alta însă, şi ţinînd cont şi de unele întorsături neaşteptate, mă declar mulţumit de povestea din Assasin's Creed III. Asta cu atît mai mult cu cît, oarecum într-o tradiţie a seriei, există un anumit echilibru al enunţului politic şi social, al judecăţilor, al împărţirii lucrurilor şi oamenilor pe căprăriile binelui şi răului. Nimeni nu e bun pînă la capăt, peste tot se fac compromisuri şi omisiuni tendenţioase, chiar şi în discursurile şi activitatea unor oameni de stat despre care istoria nu se străduieşte să ne vorbească şi altcumva decît apologetic. BTW, George Washington şi-o ia destul de rău ca imagine în Assasin's Creed III – jos pălăria în faţa producătorilor... I mean, tricornul... Sub acest aspect, AC 3 are o certă valoare de informare şi educare istorică pentru cei care, după ce porcul le-a cîntat din flaut, au rămas cu impresia că acesta poate să şi zboare.

Oricum, am aflat cîteva lucruri interesante, inclusiv în ce priveşte felul în care întreaga suflare a Coloniilor, indiferent de intenţiile afişate, făcea tot posibilul să se căpătuiască pe seama posesorilor de drept ai continentului: amerindienii.

Omul de carton

Dar să nu pierdem din vedere un amănunt important: povestea e şchioapă fără personaje. Şi să nu mai uităm încă ceva: într-un produs multimedia, în care accentul cade mai mult pe imagine şi sunet decît pe materialul scris, povestea este spusă de personaje de cele mai multe ori cu propria gură. Aici însă, Assasin's Creed III are o problemă. Personajul principal vorbeşte în gol. Adică, un pic aiurea. Nu chiar în dodii, dar cel puţin aproape paralel cu restul personajelor. Să mă explic.

Există o lacună serioasă în construcţia personajului central, Asasinul Connor. Motivaţiile acestuia, care ţin foarte mult de ataşamentul faţă de fraţii amerindieni şi doar parţial faţă de colonişti, nu sînt consistente deloc dacă le raportezi la majoritatea misiunilor pe care Connor le prestează constant pentru cauza Revoluţiei şi a Patrioţilor Americani. Adică, e clar pentru toţi de la bun început că ambele tabere, atît Loialiştii pro-britanici, cît şi coloniştii pro-independenţă, au o mare durere în posterior relativ la indieni şi buna stare de legalitate a actelor de proprietate ale acestora. De la început pînă la sfîrşit toată lumea – şi mai ales Templierii, care o fac pe larg – îi explică lui Connor cît de dobitoc este luptînd de partea unor duşmani vădiţi ai semenilor lui, şi el nu prinde ideea decît la final.

Maestrul care îl educă pe Asasinul nostru nu este nici el mai convingător. El pare interesat doar de căpăcirea „with extreme prejudice" a Templierilor, lucru evident, din toate dialogurile cu învăţăcelul său, chiar şi pentru un decerebrat. În acest context, motivaţiile lui Connor de a-i urma pe Asasini sînt neclare şi nu trec de pragul îndoctrinării, al unei propagande pe care ai fi asociat-o pînă acum mai degrabă cu Templierii, decît cu Asasinii. Culmea, Templierii par mai sinceri, mai deschişi, mai dispuşi la dialogul şi compromisul ce păstrează speranţa în evoluţii viitoare pozitive. În ping-pong-ul dintre diversele tabere şi facţiuni, pe care povestea încearcă să-l preschimbe în ceva inteligibil şi fluid, credibilitatea





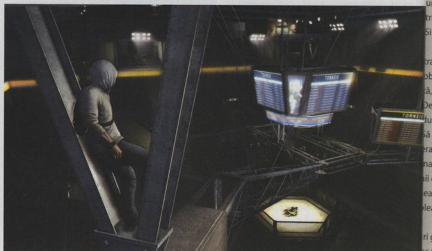


personajului principal suferă cel mai mult.

Iar la asta se adaugă inadecvarea tonului și cuvintelor pe care Connor le folosește în dialogurile cu ceilalți, inclusiv inamici. Omul pare pur și simplu deplasat, aruncă idei și cuvinte care nu au decît prea puțin de a face cu situațiile de fapt. O paradă inconsistentă, dar insistentă, de idei precum cele arondate conceptului de „libertate" este irosită în dialoguri în care nu are ce căuta – după cum o demonstrează jocul și restul personajelor de la bun început. Te izbește artificialitatea cuvintelor personajului principal, ce pare să ignore constant realitatea, motivațiile și mecanismele din spatele tuturor celorlalte personaje.

Regret să o spun, dar Asasinii din Assasin's Creed III sînt foarte prost construiți, ca motivații, ca structură interioară, ca discurs. Inconsistența lor, inadecvarea lor în context, faptul că sînt în plus pe eșichierul momentului istoric, că sînt implementați în scopul potrivirii „cu mîna" a poveștii jocului în mijlocul unor evenimente reale, toate aceste lucruri sînt evidente prin contrast cu felul în care apar Templierii în Assasin's Creed III. Facțiunea antagonică este mult mai reușită, adecvată întregii situații, cu motivații mai limpezi și mai apropiate de realitate – inclusiv cea istorică.

Sincer, cu tot efortul producătorilor de a-i mînji pe Templieri, aceștia mi s-au părut chiar interesanți spre atractivi. Asta ca să nu mai spun că singurul personaj simpatic al jocului este chiar Maestrul Templier din Colonii, care oferă atît mostre de umor, cît și de coolness, pe care toată seria Assasin's Creed de pînă acum nu a reușit să le atingă, ever. M-a iritat profund nepotrivirea flagrantă dintre fondul pozitiv al acestui personaj, manifestat în majoritatea situațiilor, și evenimentele în care producătorii îl fac să acționeze vizibil împotriva acestui fond, îl fac să se violeze pe sine însuși la modul cel mai lipsit de credibilitate.



Repet, personaje care ar fi trebuit să fie pline de substanță, cu motivații și legături credibile în context istoric, oferă tabloul dezolant al unei inadecvări de ne iertat. Din păcate, aceste personaje, singurele care su fals într-o suită de individualități și evenimente istoric mulțumitor îmbinate, sînt chiar personajele centrale p zitive ale seriei: Asasinii. Despre care nu este clar dec un singur lucru: că vor să obțină cu orice preț un med on aflat în posesia Templierilor. Restul este bălmăjeal





... ai cu adevărat nevoie de ele?

Acum, pe bune, în mod normal banii îți sînt de folos dacă ai nevoie de ei. Așa, ca să îi faci grămadă și să stai pe ei... mă rog, unii dintre voi probabil că s-ar mulțumi și cu atît. Eu nu, motiv pentru care, după ce am făcut prima mea sumă semnificativă, adică aproape 10.000 £, m-am dus la magazin să văd ce pot cumpăra cu ei. Mi-am luat sabie nouă, ceva franțuzesc, nu cea mai scumpă (cam 1700 £) și nici cea mai lungă, dar cea mai eficace din tot ceea ce se găsea în galantare. Atît de eficace, încît, deși am fost anunțat că au apărut tot felul de noutăți atractive, pe măsură ce avansam în joc, nu am găsit în magazine nimic care să merite să o înlocuiască. Cu sabia cumpărată, practic, la începutul jocului, am și terminat Assasin's Creed III!

La fel, nu am avut nevoie un pistol nou, de un arc nou, de nimic nou. Nu am făcut nici un upgrade la costumația mea, pentru că nu am avut deloc nevoie – nu am dus lipsă niciodată de muniție, spre exemplu. Oricum, poți lua de pe jos armele altora, care au și avantajul că sînt deja încărcate. În general însă, armele de foc nu sînt potrivite situațiilor în care ajunge Connor al nostru, deoarece un singur om cu o muschetă sau un pistol cu capsă este vax în fața cîtorva oameni cu aceeași dotare. Pur și simplu, cu armele de foc ale acelei epoci, nici nu poate fi vorba de eficacitate a unui singur om, fie acesta și un



hipersuper Asasin. Tactica folosirii unor astfel de arme de foc, dispunerea trăgătorilor pentru care fuseseră gîndite erau cu totul și cu totul altele decît cele existente în majoritatea covîrșitoare a confruntărilor din joc.

Pînă la urmă, la ce am avut nevoie de bani? Vă spun sincer: la aproape nimic. În experiența mea de joc, toată secțiunea economică din Assasin's Creed III este complet inutilă. Da, te poți ambiționa să faci avere, de dragul muncii necesare în acest scop, dar asta nu îți va afecta experiența de joc. E un apendice mare, vag complex, la care s-a lucrat, cred, destul de mult.

Un apendice...

... care din cînd în cînd se mai și inflamează. Să vă spun cum.

Convoiul pe care îl trimiți cu marfa ta spre vînzare la oraș este supus riscului de a se întîlni cu hoți/pirați/oameni răi. Probabilitatea unui asemenea eveniment este cam de 10% pentru unele dintre destinații, și sensi-

Money makes the cart go round

Precum în restul seriei, și în Assasin's Creed III există o componentă economică, cu elemente de micromanagement. Ideea ar fi să faci bani, pentru a putea să-ți cumperi arme mai bune, dar și pentru variate upgradeuri. În acest scop, trebuie să dezvolți economic zona din jurul conacului tău, lucru posibil prin ducerea la bun sfîrșit a mai multor misiuni dedicate strict acestui obiectiv.

Odată ce reușești să aduci în jurul conacului tău diverși meșteșugari, un miner, un vînător, un hangiu, tăietori de lemne ș.a.m.d., aceștia încep să producă mărfuri specifice ocupației lor. Tu poți cumpăra aceste mărfuri la un preț modest, după care le încarci într-un convoi și le trimiți magazinelor din orașe, unde le vinzi cu profit. Simplu, nu?

Actually, not that simple. În primul rînd, un convoi transportă o cantitate infimă de marfă. Și, din cîte am observat, nu poți avea „activ" decît un singur convoi odată, ceea ce te oprește de la a trimite mai multe simultan. De ce există asemenea limitări? Probabil pentru că producătorii au dorit să evite facerea rapidă și facilă de bani. Să ne amintim faptul că în ultimele Assasin's Creed-uri era suficient să eliberezi un cartier de Templieri, să refaci magazinele și băncile din el, și apoi puteai sta relaxat: banii curgeau. Literalmente, lăsam deschis jocul și mă duceam să-mi văd de alte treburi, timp în care banii îmi umpleau automat contul din bancă.

Probabil pentru evitarea unor asemenea exploituri grosolane, în AC 3 ți se pune un capac grosolan, de-loc realist, peste posibilitățile de a pune mîna pe bani.

Evident, am descoperit că pot face sumele cele mai mari de bani prin vînzarea de blănuri. Și, cum acestea sînt produse în cantități nelimitate de către vînătorul de pe domeniul din jurul conacului meu, este clar că m-am ocupat numai de comerț cu o astfel de marfă. În rest, majoritatea produselor și materiilor prime, multe, multe, multe și variate, sînt aproape inutile, în opinia mea.

Totuși, nici așa nu mi-a fost deloc ușor. Administrarea mărfurilor și a convoaielor se poate face numai la tine acasă, în fața propriei hîrțoage contabile, sau la magazinele de la oraș, în fața hîrțoagei lor. Doar de acolo poți vinde și cumpăra mărfurile, poți trimite convoaie. Așa se face că, după scurgerea timpului necesar convoiului pentru a-și îndeplini „misiunea" – moment în care pe ecran apare un mesaj de atenționare –, trebuie să te duci acasă ori la un magazin, pentru a efectua următoarea tranzacție, puțin bănoasă, oricum.

Dacă ți se pare că secțiunea economică a jocului este prea simplă pînă acum, află că la toate acestea se adaugă și rețetele, pe care le descoperi, în general, în cufere pe care trebuie să le spargi cu șperaclul. Mai rar îți sînt oferite de NPC-uri ca recompensă.

Rețetele îți deschid posibilitatea de a crea produse noi, prin combinarea celor deja aflate în propriul stoc. În principiu, noile produse ar fi mai valoroase la comercializare, dar...





bil mai mare pentru altele – cele care aduc profituri crescute (dar nu semnificativ, cel puțin nu proporțional cu riscurile). Om modest, lipsit de lăcomie și neorbit de mirajul profiturilor cu orice preț, am ales întotdeauna varianta de rută a convoiului cu risc minim.

Așa se face că doar la a cincea sau a șasea trimitere a convoiului mi-a apărut un mesaj misterios pe ecran în care mi se comunica faptul că trebuie să-mi protejez convoiul, 5.55. Nu mi se spunea unde este convoiul cu pricina, în general nu se înțelegea mare lucru, iar acel 5.55 care apărea în mesaj m-a derutat complet. Bașca, eram în toiul unei misiuni, deci, numai de convoiul ăla nu-mi ardea. Mi-am zis: „dă-l în mumă-sa, o să-l pierd, mare scofală!"

Și a fost ceva scofală, pentru că, după aceea, de fiecare dată cînd intram în ecranul destinat administrării convoaielor, mi se spunea că nu am ce administra. Că, cică, nu sînt convoaie disponibile. Vă spun sincer, habar nu am cum puteam rezolva situația asta. M-am uitat în sărăcia de manual/help al jocului și nu am găsit nimic. M-am uitat la hărțile din joc și nu am văzut ceva care să semene a convoi în dificultate. Nu m-am uitat pe net să văd pe vreun forum care este rezolvarea situației, pentru că este vorba de ceva atît de important în joc, încît trebuie să se afle în documentația acestuia sau să fie evident. Nu e.

Din acest motiv, de la jumătatea jocului încolo, nu am mai putut face comerț. Fapt pentru care, cu atît mai mult, zic despre secțiunea economică a Assasin's Creed III că s-a dovedit inutilă – deoarece fără convoaie nu poți vinde ceea ce produci. Dar m-a durut în glugă: pur și simplu nu aveam nevoie de bani.

Da, o componentă care constituie cel puțin sfert din joc este de pomană.

Fără titlu

Misiunile din Assasin's Creed III nu sînt cu nimic diferite, în fond, de cele din titlurile anterioare ale seriei. Singura observație pe care o am de făcut este aceea că urmăririle sînt mult prea multe în misiunea principală, și foarte stresante – una din ele este chiar bug-uită, mi-a luat ore întregi ca să reușesc să o duc la capăt. Și nu era vorba atît de îndemînare – după o oră eram expert în proba respectivă – cît de faptul că nu îmi apărea comanda de Tackle la apropierea de cel după care alergam.

Oricum, chiar la final, SPOILER_ALERT, ultima probă de trecut este tot o urmărire, atît de stupidă, atît de prost gîndită, de frustrantă și de lipsită de substanță, imaginație, idei, de tot ce vreți, END_OF_SPOILER, că am ajuns să termin jocul nu în starea inefabilă dată de reușita trecere de un boss meseriaș, ci în halul de uzură dat de o zi de muncă pe linia de asamblare a unei fabrici de tractoare din Brașov, de la mijlocul anilor '80 (been there, done that, pe bune). Vă dați seama că, din cauza asta, scenele finale, lejer dramatice și oarecum originale, nu au produs asupra mea impactul bine calculat de producători, spre marele meu regret.

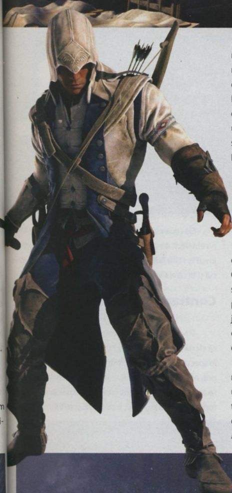
În general, senzația pe care mi-au lăsat-o misiunile din Assasin's Creed III este aceea de lipsă de inspirație și varietate. Aceeași Mărie cu aceeași maladie – pasiunea nenaturală pentru ciorba reîncălzită, dar și aia prea rece. Parcă, parcă însă, unele lupte au fost mai grele. Adică, nu a fost suficientă apăsarea furibundă a butonului X, a trebuit să fiu un pic mai atent și mai imaginativ în felul în care am abordat cîteva dintre lupte. Sub acest aspect, pot spune că Assasin's Creed III mi-a făcut cîteva surprize plăcute.

Ce nu mi-a plăcut, totuși, a fost faptul că am la dispoziție anumite dispozitive, precum minele (evident într-o formă primitivă), care mi-ar fi de mare folos în situațiile dificile, dacă aceste situații nu ar apărea după o secvență cinematică, sau în toiul unei suite de evenimente scriptate, care mă împiedică să le amplasez la timpul și locul potrivite. În restul situațiilor, adică cele în care mă aflu în „free roaming", minele sînt tot inutile, dar prin aceea că nu am nevoie de ele, chiar dacă, de astă dată, le-aș putea folosi. Nici arcul nu mi-a folosit la ceva, misiunile și situațiile tactice din joc fac această armă, precum și pe cele de foc, o opțiune de mîna a treia – pe care nici măcar un Asasin nu poate pretinde că o are.

Și în Assasin's Creed III, dar parcă mai mult ca în trecutele titluri ale seriei, am fost frapat de modularitatea extremă a misiunilor ce nu fac parte din linia principală a acțiunii. Jocul este plin, accentuez, plin de tot felul de misiuni colaterale către parcurgerea cărora nu te împinge nici un element de necesitate. Este o tonă de material de joc suficient de neatractiv pentru a fi redundant. O înșăilare de misiuni de eliberare, de ucidere, de furt, de urmărire, de vînătoare, de tot ce vrei, aruncate pe lîngă linia principală de story, ce nu îți aduc nimic cu adevărat în plus, nimic cu adevărat util. Doar din cînd în cînd mai dai peste cîte un minijoc interesant – mie mi-a plăcut numai unul dintre ele, în care trebuia să despart doi bătăuși, o probă de atenție și coordonare distributivă care m-a încîntat. Puzzle-uri nu am găsit, sau poate că da, dar erau atît de slabe, încît nu mi-am dat seama că sînt puzzle-uri.







BTW, nici cățărarea în puncte de observație înalte nu mai e ce-a fost – prea puține elemente de pe hartă mi-au fost dezvăluite pe această cale. Oricum, să te cocoți în turla unei modeste biserici de cartier al Bostonului sau New Yorkului de secol al XVIII-lea nu se compară sub nici o formă cu splendoarea de la capătul unei secvențe de parkour prin Florența, Roma, Veneția sau Constantinopol. Bun, adăugați aici și Masyaf, Ierusalim, Damasc și Antiohia.

Hoț și vînător

A apărut o modă, iar Assasin's Creed III s-a aruncat în trend: spargerea de broaște cu ajutorul șperaclurilor. Well, dacă în Skyrim acest minijoc m-a încîntat, provocîndu-mă să descopăr din cît mai puține încercări punctul G al unei încuietori, în AC 3 în schimb... jale. Deci, trebuie să învîrți joystick-ul stînga pînă vibrează, semn că ai găsit poziția potrivită. Înțepenești cu degetul mare stîng pe joystick-ul cu pricina, după care reiei aceeași operațiune cu joystick-ul drept. După ce acesta vibrează, înțepenești cu degetul mare drept pe joystick-ul drept.

Imediat, trebuie să începi să apeși rapid, ca dementul, trăgaciul drept, avînd grijă să nu miști joystick-urile nici o cîtime din poziția lor ideală, că se resetează toată șandramaua cu deschiderea broaștei și trebuie să o iei de la capăt. Ceea ce se întîmplă înnebunitor de des. Asta ca să nu mai vorbesc de dificultatea de a apăsa trăgaciul ăla cu frecvența necesară. FFS, am facut cîrcei de cîteva ori, ceva nu este în regulă la o astfel de abordare a unui minijoc. În plus, probabil fiind vorba de un bug, trebuia să repornesc jocul uneori pentru că broasca nu voia să se deschidă cu nici un chip, deși părea că fac totul cum trebuie. Pînă la urmă, după cîteva restarturi, aveam succes. Slab, foarte slab implementat lockpicking-ul în Assasin's Creed III.

Oh, dar mai este o noutate: vînătoarea. Mă rog, este noutate în serie, că tocmai ce am vînat un urs în Skyrim, înainte să pornesc munca la acest review. Ei bine, vînătoarea se bazează pe mai multe tehnici, precum atragerea cu momeală a prăzii, punerea de capcane, dar și atacurile surpriză din ascunziș sau copaci. Există și posibilitatea de a descoperi prada căutînd indicii ale prezenței acesteia în zonă – element preluat și în urmăririle din cîteva misiuni desfășurate în păduri. Toate bune și frumoase, am vînat, dar nu a fost nici greu, nici interesant. Deci, nici recompensa resimțită nu a fost la înălțime.

Da, am făcut bani buni vînzînd piei și trofee, mai mulți decît cu amărîtul ăla de convoi, dar totul s-a redus la o corvoadă repetitivă, neinteresantă. Motiv pentru care am renunțat la vînătoare, cu regretul că acest „minijoc" nu a fost făcut mai provocator, mai realist. Vînătoarea din Assasin's Creed este un exemplu de cum nu se face „arcadeizarea" unei activități care este intensă, tensionantă, periculoasă, poate chiar dramatică, în viața reală.



Valurile, vînturile...

Dar există un tip de misiune care m-a făcut să uit de mine însumi în Assasin's Creed III: este vorba de lupta navală. Doamne, ce bine că între producători a fost cineva cu cap, care s-a prins cît de mișto au fost misiunile pe mare în care foloseai nava creată de Leonardo da Vinci, dintr-unul din Assasin's Creed-urile trecute – evident, nu se distinge nici unul suficient cît să știu cu exactitate despre care dintre ele este vorba.

Important este că un om inspirat a introdus misiunile pe mare în Assasin's Creed III. Să nu vă imaginați însă că este vorba de cine știe ce complicăciune realistă, de nivelul crîncen al bătăliilor navale din Shogun 2... nope. Este exact ce așteptam de la Assasin's Creed: un arcade bine gîndit și realizat. Astfel, Connor poate comanda o navă rapidă, Aquila, care este dotată și cu ar-



mament greu. Ai trei viteze de deplasare – stop, jumătate înainte, maxim înainte. Ai tunuri de calibru mare, fixe, pe fiecare bord, dar și tunuri mobile de calibru mic. Și, evident, ai cîrma.

Din atîta se face o minunăție. Ideea este să te așezi cu bordul înspre nava inamică și să tragi cu tunurile grele o salvă care să trimită cît mai multe ghiulele în dușman. Din cînd în cînd, după o salvă a tunurilor de calibru mare, se cască o gaură în nava inamică, ce dezvăluie un punct vulnerabil al acesteia (cum ar fi o magazie de pulbere de artilerie). În acest punct, trebuie să tragi cu tunurile mici, pe care le poți orienta din joystick-ul dreapta, în timp real. Tunurile mobile mai pot fi folosite și pentru a distruge nave de clasă inferioară, de mici dimensiuni – împotriva navelor mari sînt eficace, însă numai pentru lovitura de grație.

Există și cîteva variațiuni, gîndite simplu și eficient. Muniția tunurilor mari este de două féluri, inițial: ghiulele obișnuite și ghiulele cu lanț. Primele sparg bordaje, ultimele distrug catargele. Astfel, poți să faci întîi praf pînzele inamicului, care va rămîne imobil, o adevărată rață stătătoare. În jurul căreia te poți învîrti relaxat, apoi, pînă găsești punctul ideal din care să tragi cît vrei cu ghiulele clasice, fără a fi la rîndul tău expus.

Interesant este că poți să îți upgradezi nava, cu cheltuieli destul de mari, mărind tipurile de ghiulele, numărul de tunuri, crescînd eficacitatea „blindajului" navei, manevrabilitatea acesteia ș.a.m.d. De altfel, în opinia mea, singurul motiv pentru care am considerat că merită să faci bani mulți în Assasin's Creed III a fost îmbunătățirea navei. Pe de altă parte, o navă mai bună înseamnă să-ți ușurezi cam prea mult misiunile navale. De aceea, am preferat să nu upgradez absolut nimic la Aquila, pentru a mă lupta ca dementul pe mare, cu risc maxim și satisfacții pe măsură.

Tot la capitolul varietății, în misiunile navale intră vremea instabilă, fronturile neașteptate de vînt aprig, valurile imense. De multe ori, în mijlocul furtunii, chiar și de aproape este greu să lovești inamicul, pentru că valurile opresc ghiulelele, iar vînturile încurcă manevra. La asta adăugați și varietatea oferită de felurile de nave cu care te confrunți, de la cele mici și rapide, la fregate și nave de linie cu imensă putere de foc.



Acțiunea furibundă oferită de astfel de confruntări este inegalabilă – nimic din restul jocului nu aduce aceeași plăcere. Încerci să te poziționezi ca să tragi o salvă în inamic, ferindu-te în același timp să nu te expui tunurilor acestuia. Ești atent să apeși butonul X pentru a reduce efectul salvelor dușmanului (este echivalentul unei comenzi de „Cover" adresată întregului tău echipaj), dar nu trebuie să uiți că din cover nu se poate executa foc, deci, poți rata o rară ocazie de a prinde bordul navei inamice larg expus către tine. În luptele cu inamici multipli și de clase diferite trebuie să fii foarte atent, să decizi rapid care este amenințarea cea mai mare și cum e necesar să manevrezi pentru a nu te expune salvelor simultane ale mai multor nave. Vremea rea, vînturile și valurile sporesc dificultatea luptei, dar o fac într-un mod antrenant, provocator.

Sincer, despre lupta navală din Assasin's Creed III nu am decît un cuvînt de spus, pe care îl voi scrie cu majuscule: FUN. Adică arcade așa cum ar fi trebuit să fie jocul și în celelalte secțiuni ale sale – și nu este.

Contradictoriu

Privind retrospectiv seria Assasin's Creed, consider că elementul de atracție principal al acesteia o constituie spectacolul vizual. Ceea ce poți vedea plimbîndu-te prin AC-urile anterioare este incredibil, inegalabil – te face să retrăiești, într-o măsură acceptabilă, perioada istorică pe care o parcurgi. Atmosfera, sunetul, muzica di



Assasin's Creed-urile de pînă acum, toate acestea întregesc un adevărat miracol colateral intenției de joc a „utilizatorului", pe care deseori l-am simțit împovărat de diversele misiuni implementate discreționar și redundant într-un mediu istoric devenit peisaj istoric.

Dar în Assasin's Creed III? Avem aici un element de atracție asemănător? Hm, voi fi încă o dată direct: nu. Coloniile britanice din America de Nord sînt niște sate bogate. Clădirile, arhitectura... nu se ridică sub nici un chip la înălțimea celor din titlurile anterioare ale seriei – la propriu și la figurat. Orașele sînt seci, plicticoase, frustrant de inexpresive vizual. Mă rog, să nu credeți că ar trebui să fie altcumva, nici vorbă, acesta este adevărul istoric gol-goluț, nici nu ceream mai mult de la locațiile respective.

Este adevărat însă că am avut o plăcere personală de a vedea detalii de arhitectură în lemn, de a admira frumusețea reținută, ornamentația ușor naivă, imitația orgolioasă a modelelor arhitecturale ale Metropolei, realizată folosind materialele și fondurile disponibile pe plan local. Dacă privești cu atenție, fiecare edificiu mai important are farmec, expresivitate, spune o poveste și dezvăluie un context. La asta ajută și consultarea bazei de date a jocului, bogată, deosebit de interesantă.

Dar toată această încîntare a mea este ceva subiectiv, ține de cadrul romanului gotic american, de unele poezii și scrieri ce cuprind spațiul și timpul din joc, de lecturi și imagini din trecutul meu. Și, chiar și așa, vraja se consumă destul de repede, din lipsă de varietate a structurilor urbane și „exces de redundanță" al misiunilor plictisitoare, ce vin ca un zgomot de fond acoperitor al adevăratelor surse de frumusețe ale jocului. Care sînt discrete, modeste în bun sens: cel al sobrietății calme, senine, a multora dintre edificiile pe lîngă care treci în orașe, orășele, sate și cătune. Nu pot să nu pomenesc aici șocul pe care l-am avut privind casa lui Paul Revere din Boston, care m-a uimit – am crezut inițial că producătorii au greșit și au scăpat în joc o casă modernă, cu superbă arhitectură minimalistă, care arată impecabil ca proporții, finisaj, culoare și integrare în context.



Natural: un discount

Totuși, acel element de spectaculos accesibil fiecăruia dintre noi, despre care vorbeam, nu se găsește în mediul urban din Assasin's Creed III, la modul la care îți umplea ochii, cu plăcută nerușinare, în titlurile anterioare ale seriei. Ceea ce, după cum am argumentat, este firesc, este realist la nivel istoric. Dar, se naște întrebarea, există ceva în loc? S-au prins producătorii că e nevoie să compenseze o absență?

Eu cred că da. Cred că și-au dat seama că singura lor șansă este de a miza pe argumentul forte al continentului american: Natura. Spectacolul peisagistic, pădurile, apele, munții, marea, toate acestea încearcă să vină ca elemente de forță vizuală, completate fiind și de noutățile de gameplay ce fac uz de spațiul sălbăticiei nord-americane.

Problema este că motorul grafic din Assasin's Creed pare să fie mai degrabă potrivit zonelor urbane, clădirilor, și nu exterioarelor campestre, forestiere sau montane. Cu părere de rău o spun, dar nu am fost absolut deloc impresionat de peisajele extravilane. Vegetația arată ca naiba, texturile sînt sărace, copacii niște glume pe lîngă ce poți vedea în alde Skyrim, de pildă. De fapt, aș fi spus că este greu pentru natura sălbatică din Assasin's Creed III să concureze vizual cu Skyrim, dar realitatea este că nu face față nici măcar celei din Gothic 3 – joc din 2006.

Singurul loc în care am dat pe spate vizual, ca în vremurile trecute ale seriei, a fost marea. Foarte, foarte bine realizat peisajul marin, inclusiv în condiții diferite de vreme și lumină – spectaculos. Mai mult decît atît, exoticul mării din Caraibe este impecabil redat, culoarea apei, insulele, falezele, vegetația locală îți atrag atenția în mod deosebit. De aceea accentuez: pentru mine, tot ceea ce ține de mare a fost sursa majoră a superlativelor în critica la Assasin's Creed III.

Mențiune specială: dau nota 10 producătorilor pentru tot ceea ce ține de redarea culturii native americane în Assasin's Creed, adică hainele, arhitectura și mai ales vorbirea. Folosirea graiului indienilor Mohawk este de efect, m-a impresionat prin realism și ca gest de respect față de victimele nevinovate ale unei istorii pe cît de impresionante, pe atît de mizerabile: cea a nașterii Statelor Unite.

Să nu uităm la punctele bune nici povestea, mulțumitor de bine spusă în contextul istoric al Revoluției Americane. Aceasta și (mai ales) baza de date pot fi utilizate ca adjuvant (și preventiv ;-)) în educație. Partea de poveste din prezent însă... Misiunile din prezent... Personajele din prezent... Bah! don't get me started!... sînt doar o subțire și nerușinată făcătură destinată a vă lăsa atîrnînd în golul epic de la capătul acestui cel mai recent titlu al seriei.

Despre care, evident, vă întrebați dacă își face banii. Ei bine, pentru un fan Assasin's Creed, cu certitudine da. Un fan va găsi suficiente elemente de atracție în acest titlu, chiar și acolo unde eu aș clipi des și aș cere o lanternă mai mare. Pentru restul populației jucătoricești, eventual cu buzunarele un pic mai ușoare, nu am decît o vorbă: timpul le rezolvă pe toate. Inclusiv în ce privește reducerile generoase de preț, care ar aduce Assasin's Creed III la adevărata lui valoare.

■ **Marius Ghinea**



VERDICT LEVEL

+
- marea și luptele navale
- cadrul istoric și povestea din trecut

−
- grafica în extravilan, personajul principal
- misiunile, partea economică
- prezentul

PE SCURT:

Vă dați seama cum e jocul dacă pe lung am zis atîtea, iar pe scurt nu-mi vine în cap decît: acum îmi plac Templierii.

7.4

Gen Action **Producător** Ubisoft **Distribuitor** Ubisoft
Ofertant GameShop.ro **Online** assassinscreed.ubi.com

ALTERNATIVA ASSASSIN'S CREED

Da, singura alternativă viabilă la un Assassin's Creed este tot un Assassin's Creed. Mai ales că titlurile anterioare ale seriei mi se par mai atractive pentru publicul larg.

PC X360 PS3

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

O barbă, două bărbi, trei bărbi...

Nu mi-am pierdut niciodată o oră întreagă încercând să găsesc un subtitlu. De obicei le țin pregătite într-un colț de creieraș spongios, fericit că am încropit un retarded pun sau am atins un punct sensibil din jocul pe care trebuie să îl supun analizei. Sunt un tip ușor de amuzat, mai ales că am permanent o concentrație ridicată de taurină în organism, lucru ce mă face receptiv la glume seci și proaste. Îmi plac glumele trase de păr, mai ales atunci când îmi aparțin. Numai că, de această dată, niciunul din subtitlurile mele cu iz de inside joke nu vrea să iasă la suprafață. În fața mea se află un FPS atât de generic, încât am intrat în blocaj creativ: Medal of Honor Warfighter, progenitura anunțată cu surle, trâmbițe și bărbi stufoase de către heralzii Imperiului Capitalist EA. Bărbi ne-au promis, bărbi am primit, apăi bărbi le dau și eu. Multe, multe bărbi. De fapt, recenzia ce urmează este o mare barbă, motiv pentru care am hotărât să-mi cresc și eu o podoabă facială masculină, cât mai ZZ Top cu putință, în semn de doleanță la adresa ultimului joc din clasica serie MoH. Probabil voi reveni cu o poză pe forum, peste 3-4 luni, pentru a demonstra seriozitatea protestului meu aspru. Până atunci, să luăm FPS-ul de perciuni și să vedem cu ce activități generice antiteroriste ne mai încântă acum băieții de la Danger Close Games.

No Shave November

În ziua de astăzi, omenirea nu mai este amenințată de extratereștri sau drone scăpate de sub control. Bine, dacă luăm în considerare ultimul XCOM sau Black Ops II, situația nu s-a schimbat prea mult. Pe de altă parte, linia de FPS-uri militare înfierate cu brandul EA prezintă un pericol mult mai apropiat de realitate, mai exact terorismul. Întotdeauna, o gașcă de arabi sau rusnaci trebuie să se trezească cu fața la pernă și să o pună de un atentat. Acum, nu faceți o tabula ansata din afirmația anterioară, căci băieții de la EA nu au făcut altceva decât să urmeze un trend general. În opinia publicului consumator de shootere cu iz militar, Orientul Mijlociu este un veritabil corn al abundenței când vine vorba de teroriști, iar această concepție a devenit și mai bine înrădăcinată după evenimentele recente ce au zguduit lumea arabă.

Medal of Honor: Warfighter continuă pe aceeași linie și aduce în prim-plan efortul trupelor speciale, aparținând mai multor națiuni, în încercarea împiedicării terorismului domestic și extern. Ca de obicei, un grup radical islamist, cu ramificații globale, pune mâna pe o cantitate masivă de medicamente de inimă cu proprietăți exploziive (I shit you not, PETN este folosit în tratarea anginei) și plănuiește să supere „lumea civilizată" cu un mare boom. Ei bine, eu am o intoleranță față de tipul ăsta de setting, în special atunci când problema americană din Orient îmbracă forma unei nobile cruciade. Nu contest faptul că extremiștilor religioși – fie ei islamiști, creștini, budiști, whatever – le lipsește o doagă din tărtăcuță, da spaima de „ Estul Sălbatic", promovată prin media, încep să miroasă tot mai urât. Deși seria Medal of Honor a un pedigree serios în spate, demn de respect, modul ab solut cretin prin care Warfighter încearcă să spună o po veste meritä legat de un copac și uitat în adâncul celei mai sălbatice păduri. Urăsc din străfundul inimii săritu le de la un personaj la altul, din misiune în misiune, într o jonglerie temporală bulversantă. Astfel, nu ajungi nic

Knock Knock Joke, stilul hardcore.

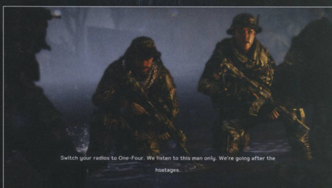
Campionat de skandenberg în ploaie.



Repede, bagă o glumă proastă cu „cioc-cioc”!



The Big Bad Wolf, un tocilar cu turban.



odată să te atașezi emoțional de soldatul căruia îi încalți bocancii, iar MoH: Warfighter se încăpățânează să schimbe cadrul o dată la 10 secunde. După trei misiuni nu mai știam cine sunt, de partea cui lupt și ce trebuie să fac, în ciuda efortului scenariștilor de a introduce în ecuație o poveste lacrimogenă despre onoare, datorie și familie. Din fericire, grație perspicacității redutabile dobândite încă din baptisteriu, pe la jumătatea campaniei am înțeles, în sfârșit, cum stă treaba: băieții buni au o barbă de un cot, mai masculină decât mersul lui Mr. T, iar băieții răi strigă într-o limbă ciudată și aleargă mereu spre tine cu un AK-47 în mâini. Vă spun cu maximă sinceritate că pasiunea celor de la Danger Close Games pentru podoabele faciale este molipsitoare. Warfighter servește atât de multe bărbi pe minut, încât mi-a fost greu să nu vreau și eu una. În goana nebună după sursa explozibilului PETN și anihilarea rețelei teroriste, mi-au trecut prin mână o serie de arme de asalt, puști cu lunetă și aruncătoare de grenade, dar barba a rămas mereu aceeași. Falnică, semeață, virilă, barba a înfruntat orice, de la praful din Somalia și valurile oceanului, până la umezeala din Filipine, ca un stâlp imuabil al bărbăției. Păcat de povestea jocului și dezastrul narativ rezultat, fiindcă speram la mult mai mult.

Knock Knock Jokes

Scheletul campaniei neinspirate este motorul Frostbite 2, dezlănțuit în Battlefield 3 la adevăratul său potențial. În Warfighter, lucrurile nu stau la fel de bine, jocul fiind optimizat cu picioarele, într-o pivniță întunecată. Diferențele majore dintre MoH și Battlefield constau în cerșitul de muniție și oprirea prin alunecare, adevărate elemente „inovatoare”. Iarăși exagerez, nu e chiar un dezastru tehnic, numai că, pe lângă cele 2-3 crash-uri și unele scăderi bruște ale numărului de cadre pe secundă, ultimul Medal of Honor lasă senzația de joc „frânel”, de parcă acțiunea se desfășoară într-un ritm forțat, complet anapoda. Val după val, tăvălugul de extremiști vine spre tine, câteodată cu întârzieri cauzate de erori ale script-ului. Camarazii tăi de arme nu-s nici ei mai breji, comportându-se ca o adevărată povară, având precizia unor bolnavi de Parkinson și inteligența unei găini zombificate. Invincibili, proști și mulți – soluția de urgență în lipsa unui AI capabil. Foarte des rămân blocați în poziții tâmpite, trăgând după cai verzi pe pereți. Singurele clipe de strălucire, din toată componenta single, sunt misiunile în care conduci. Cred că escapada auto din Dubai își merită locul în panteonul celor mai tari momente dintr-un FPS, mulțumită acțiunii frenetice, ce-ți prăjește neuronii într-o baie de adrenalină. Car chase ca la carte, cu șicane prin trafic, viteză turbată și atmosferă de blockbuster. Pe deasupra, în portbagaj stă legat fedeleș un cap de


Days of our Lives.



Need for Speed, varianta arabă.

rețea teroristă, iar partenerul tău (nu-mi aduc aminte numele, dar i-am reținut barba epică) caută disperat un punct WiFi pentru a da jos un torrent. The shit is on, baby! Din păcate, spectacolul nu durează prea mult și trebuie să ne întoarcem iarăși la trasul cu păcăneaua în saladini. Cică o adevărată inovație în materie de gameplay este sistemul de breaching. Carevasăzică, spartul ușilor devine o treabă serioasă când ai la dispoziție un tomahawk. Cu cât înfigi mai mult plumb între ochii amărăștenilor din spatele ușilor, cu atât mai mult se extinde gama de mijloace disponibile pentru a da cu porțile de toți pereții. Grupate într-un meniu radial, opțiunile de breaching sunt, să zicem, un adaos relativ plăcut la gameplay-ul plictisitor. Totuși, să presupunem că nimeni nu cumpără ultimul MoH pentru campania singleplayer. Modul multi prezintă câteva elemente de interes, deviate din ideea de război global împotriva terorismului. Așa cum suntem obișnuiți, armele și răcanul ales permit o multitudine de posibilități de personalizare, disponibile contra unor puncte de experiență. Dar stai! Asta nu e tot! Fiecare jucător poate să intre în rândul unui Platoon, luptând eroic pentru a ridica rangul și onoarea națiunii pe care o reprezintă. Altfel, aceleași moduri multiplayer tradiționale, prezente în mai toate FPS-urile militare,



Chiar așa, what the f-word?!

minus tancurile și avioanele de vânătoare, care făceau deliciul jucătorilor în Battlefield 3.

Beard Up!

Medal of Honor: Warfighter este un joc mediocru, din toate punctele de vedere. Dacă ar fi trebuit să punctez numai campania singleplayer, nu cred că puteam să îi acord mai mult de un 5 curat. Printr-un noroc, misiunile cu vehicule reușesc să ridice cât de cât nota finală, fiind singurele elemente memorabile. Bărbile din testosteron pur îndulcesc și ele puțintel sufletul meu întu necat, alături de multiplayer-ul acceptabil. Repet, acceptabil. În concluzie, un FPS promițător a sfârșit drept etalon al mediocrității, spre dezamăgirea fanilor MoH. Primim aceeași ciorbă antiteroristă, îmbrăcată în alte haine de camuflaj. Povestea este un colaj prost încropit iar modul online nu aduce nimic nou pe frontul FPS-urilor militare. Sunt curios, pe când o revenire la nivelul calitativ impus de primele titluri din serie?

■ Aida



VERDICT LEVEL

+
- bărbile
- misiunile desfășurate în spatele volanului
- multiplayer acceptabil

−
- gameplay mediocru, afectat de unele bug-uri și un AI slab
- poveste slabă, fără momente memorabile

PE SCURT: Warfighter eșuează în lupta sa globală, nereușind să ridice standardele FPS-urilor militare.

7

Gen First Person Shooter **Producător** Danger Close Games **Distribuitor** Electronic Arts **Ofertant** Origin.com **Online** medalofhonor.com

CERINȚE MINIME: **Procesor** 2 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** GeForce 8800GS

ALTERNATIVA BATTLEFIELD 3
Campanie single la fel de slabă, însă compensează cu vârf și îndesat multiplayer.

FARCRY 3











ÎNFRUNTĂ-ŢI NEBUNIA!

DISPONIBIL DIN 30 NOIEMBRIE 2012





Sony Entertainment Network XBOX 360 XBOX LIVE PC DVD ROM www.farcrygame.com





DISHONORED™

Execuție în direct

„Un deliciu pentru fanii Thief" – acesta este subtitlul cu care v-a fost anunțată, în numărul trecut, recenzia la ultimul succesor spiritual al celui ce-a ajuns la rangul de mit, depășind barierele strâmte ale unui joc obișnuit. Fiindcă primele două jocuri care-l au protagonist pe Garrett reprezintă un summum în ordinea preferințelor personale, mini-isteria care mi-a parvenit din media și de pe forumurile de specialitate m-a contaminat și pe mine în bună măsură, în ciuda deprinderii de a mă feri cu religiozitate de excesul de informație care însoțește procesul de dezvoltare al unui joc de anvergură. Iar în imaginația mea s-a format un cockteil periculos, deopotrivă amărui (căci cine mai investește atâta migală și har ca în Thief?), dar și dulce (apetisante mai pot fi asemenea promisiuni de mărire!). Judecând după faima sa prealabilă, intuiesc că știți cu toții ce și-a dorit jocul acesta să fie, cum a crescut el în mintea și în sufletele celor cărora nume ca JC Denton sau Garrett le spun ceva, așa că voi intra direct în subiect.

Taxonomie

Trebuie spus din capul locului că Dishonored poate fi perceput ca revendicându-se de la Thief din multe puncte de vedere, lucru vizibil mai ales pe partea conceptului și structurii universului fictional. Dar jocul de față nu este nici Thief, nici un urmaș direct al acestuia, iar receptarea lui ca atare ar avea, cred, repercusiuni majore: ar deturna atenția de la ceea ce are Dishonored (Dhnr.) cu adevărat de oferit, stabilindu-i un standard pe care nu poate să-l atingă; în primul rând, fiindcă nu-și propune realmente să-l atingă.

Ce-i desparte pe cei doi protagoniști, Garrett și Corvo, adică „specializarea profesională", este și ceea ce determină diferența de viziune dintre cele două jocuri: primul este un hoț pentru care crima este mai degrabă contraproductivă, cel de-al doilea este în schimb un bodyguard și un asasin. Thief propune mecanici rafinate de stealth, deoarece scopul exclusiv al jocului este urcarea ta în grad ca hoț; fapt oglindit în sistemul progresiv de dificultate care nu face rabat de la statutul tău fragil și inexperimentat ca luptător, crescând doar pretențiile pe partea stealth. Dishonored trebuie să se împartă, să furnizeze cel puțin două căi diferite de a duce jocul la capăt, iar acestea să mai fie și complet opuse (non-criminal vs. mașină de ucis); cu alte cuvinte, trebuie să acopere întreg spectrul alegerilor, de la o extremă la alta, cu toate posibilele nuanțe care pot surveni între. Unde Thief făcea doar o scurtă piruetă investigativă, jocul celor de la Arkane trebuie să fie exhaustiv, sau, cel puțin, mult mai generos.

Nu, te poți mai lesne duce cu gândul la Deus Ex, însă Dishonored nu atinge complexitatea gameplay-ului acestuia. E foarte posibil ca, în anul 2000, să fi fost mai simplu (din toate punctele de vedere) pentru o echipă talentată și ambițioasă să producă acel grad de complexitate; și o spun de la început, Arkane mi se par la rândul lor foarte talentați, însă există o sumedenie de constrângeri ale pieței care s-ar putea să-i fi condiționat să nu-și ducă la capăt o fracțiune mulțumitoare din ambiții pentru ca să ne putem delecta cu un nou Deus Ex. Incapabili de a dezvolta suficient de profund una dintre cele două laturi (stealth/shooter), s-a recurs la un compromis, lucru de așteptat, de altfel (nici latura stealth din DE nu mi-o amintesc la fel de scrupuloasă ca cea din Thief). Iar dacă deja am menționat că Dhnr. nu se apropie de opus-ul lui Spector, mai spun și că este cel mai decent compromis pe care o altă franciză îl face de atunci încoace.

La limită, aș situa jocul de față cu câteva trepte mai sus decât Bioshock (care avea un sistem rpg-istic rudimentar asemănător, dar căruia îi lipsea partea stealth cu desăvârșire) și cu câteva mai jos decât Deus Ex din motive care vor deveni mai evidente pe parcursul articolului. Dacă tot am evocat aceste trei titluri, mai trebuie spus

Loc de pierzanie pentru Loialiști

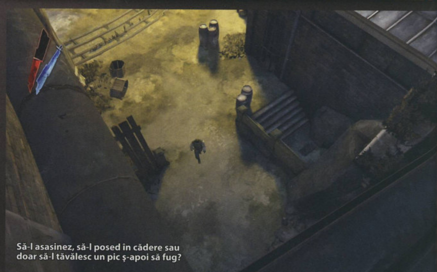
Totul începe cu o zi obișnuită la curte.

Cum vă spuneam, tendințe nesănătoase...


Chit că suntem în Rezistență, valeții fac ce au facut valeții dintotdeauna


Nostalgii half-life-iene

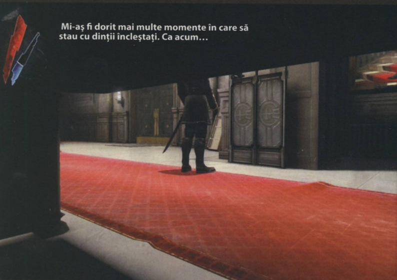
că Dhnr. are destule momente în care îți amintește de ele și, pe deasupra, câteva în care se apropie de farmecul Half-life – nu numai că Viktor Antonov, cel care a modelat City 17, a condus departamentul de design vizual, dar mai multe secvențe îți oferă acea plăcere exploratorie, acea tihnă a deplasării mânată de o curiozitate sinceră pe care le consider marcă înregistrata a HL. Deci, nețintind să fie Thief, nereușind pe deplin să fie Deus Ex, mai puțin unilateral decât Bioshock și cu câteva picături de Half-life. Hai că nu e chiar atât de rău!

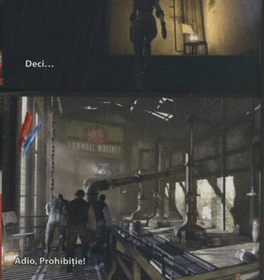

Să-l asasinez, să-l posed în cădere sau doar să-l tăvălesc un pic ș-apoi să fug?

Brave New World

O nouă franciză cere o nouă lume! Avem de-a face cu o interesantă abordare a unei teme steampunk clasice, în sensul în care aburul ca forță a dezvoltării a fost înlocuit de uleiul obținut din rafinarea grăsimii balenelor. Cât din această variație, de altfel salutară, este auto-ironie sau real interes ecologist rămâne la latitudinea voastră să decideți. Cert este că progresul tehnologic obținut de pe urma exploatării mamiferelor poate căpăta o valență mai problematică, simptom al degradării morale de pe urma căreia imperiul condus de cetatea Dunwall se poate prăbuși. Textura acestei societăți este puternic afectată de magie, percepută ca turbulențe provocate și întreținute de The Outsider, entitate supranaturală rezidând în Vid, împotriva aberațiilor naturale ale cui luptă majoritatea cetățenilor "de bine".

Harta grupurilor de influență din Dunwall este foarte similară cu cea din primul Thief: avem nobilimea mai mică sau mai mare, garda orașului, congregația religioasă a Overseers (Order of the Hammer), banda de asasini eretici Whalers (păgânii), The Outsider (Trickster). Dacă aristocrații și gardienii municipali sunt portretizați tot ca preponderent decadenți și lași, respectiv nu deosebit de inteligenți sau bine înarmați, caracterizarea celorlalte facțiuni e sensibil diferită. Overseers au pierdut pietatea fanatică sinceră, constituindu-se în schimb într-un jucător politic asumat, de unde și gradul de corupție ridicat; facțiunea stindard din joc a păgânilor este interesată nu atât de latura mistică, cât de cea lucrativă a puterilor supranaturale dobândite. The Outsider e mai trendy și mai benevol, iar reprezen-


Mi-aș fi dorit mai multe momente în care să stau cu dinții încleștați. Ca acum...



Deci...

Adio, Prohibiție!

tanții științei ca formă de progres sălbatic din Thief 2, „mecaniștii", își fac aici apariția sub denumirea de filosofi naturali (împrumutată din Iluminismul timpuriu), beneficiind de o reputație indiscutabil mai bună.

Per total, mi se pare că Arkane a încercat să relaxeze oarecum trăsăturile definitorii ale acestor personaje individuale sau colective, în ideea recreării unui grad mai mare de realism. În acest scop, ele se apropie mai mult de realitatea curentă actuală (sau de o Renaștere față de Evul Mediu din Thief), în care instituțiile spirituale oficiale sau nu, ca Biserica sau taumaturgii de ocazie, sunt măcinate de interese laice, pe când adevărata spiritualitate (The Outsider) nu este înțeleasă sau este prost înțeleasă și de unii, și de alții, ea existând în afara noțiunilor polare de Bine sau Rău. E o atitudine interesantă, care, din păcate, dă ușoare rateuri în joc față de mult mai bine individualizatele, chit că mai rigide, facțiuni din Thief. Aura de insondabil mister și de severă seriozitate de acolo, negreșit însoțită de ironie în subtext, a lăsat locul unei atmosfere mult mai vagi și mai dezlânate, punctate de un simț al ironicului mai mușcător, mai „pe față" (vezi epitafele conducătorilor religioși sau chiar The Seven Strictures). Personajele din Thief, oricât de ridicole sau deraiate, se luau în serios, participau la metaforă, pe când în Dhnr. nuanțele atmosferice sunt mult mai mundane.

Altfel, s-a investit în crearea întregii țesături sociale, detaliile despre lume și despre facțiunile particulare fiind extrase din deloc puținele cărți răspândite prin niveluri, care acoperă o gamă variată – de la tratate științifice de geografie și urbanistică până la literatură pentru adulți sau copii. Ba chiar avem o altă împărțire calendaristică a anului. Arhitectura este o combinație de stiluri clasice în interpretare anglo-saxonă, vag melancolice prin tratarea cromatică și a iluminării, și inserții modern-industriale, în mare majoritate dispozitive militare construite din metale grele sau funcționând electric; ici și colo, urme de monumentalitate totalitaristă.


Unele interioare te lasă cu gura căscată prin eleganța reținută...


... altele prin somptuozitate. Merită să aruncați o privire în sus din când în când.

Să depănăm (cu spoilere)

Ne facem intarea în acest univers chiar în capitala imperiului, momentan într-o stare de semi-ruină cauzată de o cumplită molimă răspândită de șobolani, prilej pentru o rețea de trădări, conspirații și interese oculte să ia amploare. Povestea se derulează previzibil și etapizat, misiunile fiind clar defalcate și reciclând ocazional zone explorate anterior; în principiu, fiecare nivel conține mai multe zone mai mici, efect al limitărilor consolelor, fără îndoială. Mi-ar plăcea să susțin contrariul, dar nu multe din povestea jocului mă pot face să afirm că e una memorabilă. Totul se înscrie pe trasa metodică a eliminării principalelor piese influente de pe scena politică din Dunwall, care culminează cu succesul momentan al mișcării de rezistență.

E drept că schimbările de umoare ale protagoniștilor Rezistenței sunt atent reproduse pe măsură ce acumulează din ce în ce mai multă putere și influență, însă la un nivel destul de elementar și mult prea băgat în față, cum s-ar spune. Liniile de dialog pe care aliații tăi ți le recită sunt extrem de numeroase, iar tocmai această abundență le scoate în evidență semi-ineficacitatea. Sunt relativ puține cele care conțin o reală adâncime psihologică, resorturile intime fiind corect schițate, dar abandonate la stadiul de aluzie și de mucava. Totuși, eforturile producătorului sunt de apreciat, fiind la leghe distanță de ceea ce pune la bătaie de cele mai multe ori producătorul tipic.

În mod curios, singurul moment care m-a impresionat cu adevărat a fost cel al trădării, pregătit temeinic din timp printr-o pletoră de indicii, iar asta nu pentru că m-am simțit realmente trădat, și doar virtual, ci fiindcă scena în care Loialiștii preiau simbolic puterea e perfect redată în cheie comico-tragică: noua protipendadă cade pradă celor mai umane mici interese, situație per-



THE SHADOW ON BITTERLEAF

[Excerpt from a longer work of fiction]

Finding my way by the feeble light of the dying fire, I saw her working. A large needle moved in her hand, following precise, esoteric patterns; knots and loops of seamstress-craft from ancient days. Beneath her needle, his body clenched and shuddered, shaking the wooden table.

A morbid fascination pushed me closer, until she turned her blank face toward me, resting the needle in his flesh. With a refined tone, she addressed me, "So you are the lover, I presume. You too have been unfaithful, and it is now your turn to be mended."

Unele pasaje depășesc granița unor simple texte de umplutură.



fect întruchipată de nobilul până atunci idealist care încearcă să se reintegreze tagmei din care face parte mizând pe aceleași „goale desfătări" pe care până atunci le deplânsese. Dublată și evidențiată de starea delirantă a lui Corvo, această bucățică de „viață" mi se pare cea mai autentică și mai demnă de ținut minte din întreg jocul.

De altfel, cele ce vom vizita și cei pe care îi vom întâlni sunt elemente suficient de exotice încât să ne trezească interesul. Decorurile baroce și porțiunile mai seci ale peisajelor urban industriale sunt bine alternate pentru a nu provoca sastisire. Am apreciat în mod deosebit bordelul, casa colecționarului de artă, incursiunea pe podul megalitic sau explorarea abandonatului cartier financiar al Dunwall-ului. Atmosfera este substanțial îmbogățită de episoade marginale firului principal, recognoscibile ca misiuni secundare uneori, alteori „plantate" tocmai pentru a-ți stârni sau testa impulsurile dezinteresat sadice sau mărinimoase.

Dar cel mai mult m-a gâdilat ideea balului mascat, cu care cochetam în forul personal încă din vremea când Garrett se încumeta să viziteze un loc atât de aglomerat și monden precum un cazino, tocmai pentru că presupune o inversare a condiției celui care e nevoit să se folosească de umbre. Îmi imaginam frica de a fi descoperit, uimirea și neîncrederea de a defila astfel în văzul tuturor, o surprinzătoare re-gândire a principiilor stealth care acum ar fi implicat mai mult abilitatea de a comunica și socializa, constrângerea de a te comporta după o anumită etichetă, decât pe acelea de a evita contactul uman. Din nefericire, misiunea respectivă este una dintre cele mai expeditive din Dhnr., nefiind slabă sau lipsită de surprize, ci doar neridicându-se la potențialul enorm al unei asemenea idei.

Decizia de a-l „amuți" pe Corvo mi se pare discutabilă. Majoritatea eroilor nu funcționează în condiții de Gordon Freeman, iar dat fiind că nucleul conversațional e unul deloc de ignorat, mi se pare absurd să nu-ți dotezi protagonistul cu o voce. Ce m-a încântat în mod deosebit a fost relația de rudenie ușor confuză între Corvo și Emily, moștenitoarea tronului, nu de puține ori aceasta din urmă sau diverse alte personaje lansând apropouri în privința unei eventuale paternități. Glisând constant între simpla prietenie și afecțiunea familială, relația dintre cei doi reușește să fie dintre cele mai nebuloase din joc, menținând fin ștacheta între sugestia vulgară a unui amantlâc regal și devotamentul de principiu exemplar al lui Corvo. Granița dintre protector și tată rămâne difuză până la final, adăugând o neașteptată dimensiune afectivă conflictului.

Avem și două finaluri diferite (ba chiar trei dacă mă gândesc bine), direct determinate de felul în care vom parcurge jocul – violența va atrage după sine un Dunwall mai întunecat, în care semnele deznădejdii și ale disperării vor fi mai acute, în timp ce non-letalitatea va conduce către o concluzie fericită. Deși jocul se străduiește să nu-ți impună un set de valori ca fiind inerent corecte, relația acțiune (violentă/pașnică) – consecință (mai rău/mai bine) este destul de arbitrară, atitudinea răzbunătoare generând haos și nefericire, față de ordinea și îndreptarea aduse de abordarea stealth. Nu spun că pentru diversitatea gameplay-ului această complementaritate n-ar fi benefică, ci doar că aceste asocieri de la sine înțelese sunt ușor ciudate (și puteau fi delicios inversate) înăuntrul unui univers dominat de relativism moral.

Iar aici ating ultimile chestiuni legate de poveste. „The Outsider" este ridicol ca întruchipare a Haosului Etern – îmbrăcat într-o geacă cu croială modernă și nefăcând altceva decât să sumarizeze parcursul lui Corvo



Dianei 4. Pentru bucureșteni.

Sauna e scena unuia dintre cele mai sadice episoade.


Am venit la Mussolini.


Ce se întâmplă când stai la un pahar prelugit

de până atunci, recurgând la câteva sentințe de un colosal comun. Dar, închei pe o notă voioasă: modalitățile prin care te poți descotorosi de diverse personaje cheie necomițând odioasa crimă mi se par extrem de ingenioase la nivel conceptual. În cele mai multe din cazuri nu ești foarte convins că nu i-ai condamnat pe respectivii la o soartă mai rea decât moartea, încăpățânarea ta non-criminală fiind sursa unor serioase procese de conștiință în cazul în care-ți cântărești atent deciziile. Ba, deseori, lăsându-i în viață (a le curma suferințele acestor indivizi nu împiedică finalul fericit), te poți simți vinovat de a-ți fi gratificat acea parte superficială a conștiinței și a fi declinat o responsabilitate ce-ți incumba de fapt. Bun spi-lul să te poți simți băiat rău chiar și când ești bun!



The Cook, The Thief, His Wife and Her Lover

Stealth de austeritate

După cum spuneam, componenta stealth din Dhnr. nu poate fi comparată sub aspectul complexității cu cea din Thief. În primul rând, nu există un indicator care să-ți spună cât de vizibil ești în ochii inamicilor. Combinată cu faptul că deseori ești nevoit să acționezi sub cerul liber în momente ale zilei care nu presupun întuneric total, iar nivelul de acuitate vizuală al paznicilor pare să varieze (uneori nepermis de mult), această omisiune te împinge la a aproxima unghiurile și distanțele la care inamicii te pot identifica. Pare realist, însă în practică devine deranjant când ești de nedepistat la distanțe considerabile chiar dacă te afli în câmp vizual liber, pe când la apropiere, jocul „de-a detectatul" se transformă într-o loterie care nu pare să țină cont de vreo variabilă anume.

Doi la mână, nu există posibilitatea de a elimina marea majoritate a surselor de lumină. Singurele care pot fi îndepărtate sunt demodatele sfeșnice, ceea ce conduce la o manipulare minimă înspre inexistentă a arealului de acțiune în vederea unei abordări pașnice. Trei la mână, sunetul joacă un rol neglijabil în posibilitatea gărzilor de a te repera; nu există diferențe sesizabile între suprafețele pe care calci și chiar bufniturile sau onomatopeele nu par a atrage atenția în mod deosebit. A patra plângere s-ar referi la „loot" – nu numai că gărzile nu reacționează la dispariția destul de evidentă a acestuia de sub nasul lor, dar nu există niciun stimulent (nici măcar pe ultimul nivel de dificultate) pentru a-l acumula; în scurt timp, ai suficienți bani cât să-ți permiți orice, iar, nefiind convertit într-un obiectiv, „loot"-ul își pierde atracția. Ultima hibă ar fi funcția de a te apleca („lean"), extinsă până la unghiuri obscene, garantându-ți invizibilitatea; practic, indiferent de poziția sursei de iluminare, un „lean" dintr-o poziție sigură, chiar dacă te expune grosolan, va fi tratat ca și cum nu ai părăsit ascunzătoarea.

Dar nu există doar plângeri. În ciuda acestor lacune sau compromisuri, Dhnr. oferă suficiente motive pentru împătimitul metodei silențioase de a încerca o abordare cât mai temperată a situațiilor de pe teren. Nivelurile sunt astfel concepute încât rutele alternative, în genere implicând explorarea susținută și folosirea creativă a abilităților, să-ți acorde posibilități multiple de a infiltra un anumit obiectiv și de a-ți rezolva sarcinile. E posibil să termini jocul fără a ucide, iar multe situații sunt astfel construite încât să-ți permită strecuratul chiar fără a le mișca un fir de păr adversarilor, ceea ce constituie o provocare în plus.

Gărzile nu au întotdeauna o singură rută prestabilită, iar uneori iau locul colegilor lor proaspăt dispăruți când observă că aceștia absentează de la post; cum spuneam, nu este o regulă, dar am observat asta de suficiente ori încât să nu fie o întâmplare. Mai apoi, cei care sunt staționați într-un punct fix nu trebuie să și privească într-o singură direcție, putându-și roti privirea în dreapta sau stânga, acoperind astfel zona proximă; nu de puține ori am fost deconspirat pe când mă apropiam tiptil dintr-o parte de o imprevizibilă astfel de schimbare a conului vizual.

Spuneam de abilități. Ai posibilitatea de a investi runele găsite prin niveluri într-un sistem simpluț de creștere a unor abilități magice, împărțite frățește între violente/pașnice și active/pasive. Cele stealth îți diversifică plaja de strategii, putându-te teleporta pe distanțe scurte, putând opri sau încetini timpul, poseda animale, mai apoi oameni, și vizualiza sursele de căldură chiar și în spatele zidurilor. E drept că, înspre final, toate acestea îți conferă un avantaj disproporționat față de adversar, dar dinamizează în mod decisiv mecanicile de strecurat. Pe scurt, împiedică plictiseala. Mai merită menționat că te poți cățăra pe aproape orice reprezintă un punct mai înalt, alt factor care contribuie la un sentiment de dezinvoltură, de libertate în parcurgerea nivelurilor în aer deschis.

Ca o concluzie, Dhnr. nu arată o evoluție considerabilă pe partea de stealth, ba chiar ai putea spune că noutățile pe care le aduce sunt contrabalansate de renunțarea la câteva dintre schepsisurile genului. Dar, e un joc ce acordă atenție sporită jucătorului pașnic, punându-i la dispoziție posibilități și resurse, orientându-l printr-un level design gândit special pentru el către abordările ocolitoare în dauna sterilei căi de acces principale. Poate nu e atât de complex sau de dificil pe cât putea fi, însă îți asigură o porție sănătoasă de stealth. Iar aici amintiți-vă începutul articolului: acesta n-a fost singurul obiectiv pe care producătorul l-a avut în minte.

Și-am ajuns la adevăr

Am parcurs jocul de două ori. Prima dată n-am ucis pe nimeni (deși n-am reușit și să rămân complet nedetectat), iar apoi m-am decis să mă arunc cu capul înainte, împroșcând sânge în stânga și în dreapta. Sub acest aspect, jocul este visceral și destul de spectaculos inițial. Mecanica luptelor cu sabia nu este foarte complicată, constând în succesiunea lovitură/contralovitură, întreruptă de ocazionale contraatacuri, pistolul și arbaleta dovedindu-se extrem de eficiente în lupta la distan-

ță. Puterile magice exclusiv violente sunt utile și distractiv de folosit. Curând însă, am început să mă plictisesc groaznic, adversarii nefăcându-mi față sub nicio formă (mai ales că acum cunoșteam nivelurile la perfecție), iar lupta cu mijloacele convenționale a devenit o simplă formalitate, cruzimea frapantă la început a execuțiilor banalizându-se în timp. De-abia atunci mi-am dat seama care este adevăratul fel în care trebuie Dhnr. privit și jucat pentru a-i putea fi recunoscute meritele, pentru a te putea înfrupta din festinul posibilităților lui.

Abordările de tip extrem (stealth sau shooter tradiționale) nu-i priesc jocului de față, fiindcă prezintă doar o fațetă a unui întreg care trebuie gustat plenar. Ambele căi trebuie îmbrățișate concomitent, împletirea dintre infiltrare și măcel, susținută de o imaginație bolnavă și de gama acum dublată de opțiuni care ți se deschide, dând adevărata măsură a gameplay-ului lui Dishonored. Cât de liber te simți și cât de inventiv acționezi în lumea jocului depinde exclusiv de câtă disponibilitate ai tu ca jucător. Jocul nu-ți cere să-ți reprimi instinctul de asasin, ci doar să-l cultivi cu eleganță. Dhnr. îți oferă alternative nu ca să alegi una din ele, ci ca să le combini în moduri cât mai creative și mai nebunești. E o diferență enormă între a da buzna peste un bal mascat cu pistol ori grenade și a intra fraudulos la petrecere cu o invitație falsă, a te conversa cu damele, a-i tracasa pe masculi, a te bucura câteva clipe de fast și opulență, a participa cu plăcere vinovată la valsul bârfelor, a te strecura șmecherește în iatacuri pentru a aduna indicii, pentru ca de-abia apoi să pui în mișcare o elaborată capcană într-una din camerele conacului, ieșind din scenă în zăngănit de săbii încrucișate cu gărzile de-acum alertate. Jocul are stil, și încă din plin, dar trebuie să știi cum să-l scoți la suprafață și să profiți de el.

Iar aici apare cea mai deranjantă problemă a Dhnr. și singurul impediment, din punctul meu de vedere, ca jocul să fie o capodoperă: dificultatea. Am bravat, începând pe ultimul nivel de dificultate (very hard), convins fiind că mă voi da repede bătut având în vedere că timpul nu-mi permitea să-mi buchisesc fiecare mișcare. Ei bine, nu, adoptând calea cea mai dificilă – stealth complet –, pe cel mai drastic nivel de dificultate, repet, la primul meu contact cu Dhnr., am remarcat că nu am nicio problemă în a mă descurca mai mult decât onorabil. Cu părere de rău vă spun că asta nu se datorează abilităților mele spectaculare, ci faptului că jocul e ușor. E mult prea ușor, acel very hard corespunzând cel mult unui nivel mediu, normal de dificultate dintr-un shooter mai de Doamne ajută sau un Thief. Banii mi-au prisosit, muniția și poțiunile rămâneau neatinse, mă feream de orice upgrade tocmai pentru a nu-mi ușura și mai mult progresul, rar încărcam o salvare, mă simțeam în mod perpetuu stăpân pe situație și în afara oricărui pericol. Nici nu vreau să mă gândesc ce înseamnă easy sau normal în această ierarhie a dificultății.

Pentru un jucător cu ceva experiență și un minim de dexteritate, absența provocării este exact acea verigă lipsă care l-ar putea impresiona neplăcut și îndepărta de latura cea mai savuroasă a jocului. Căci pentru a deveni creativ și a gândi nonconformist, folosindu-te de toate abilitățile în mod egal, va trebui să asculți de un imbold interior (care e discutabil dacă va veni sau nu), producătorul nefăcând nici cel mai mic efort de a te îndruma în direcția bună prin pârghiile pe care le avea la dispoziție, dintre care cea mai puternică era manipularea dificultății. Asta nu înseamnă că Arkane trebuiau să te împingă



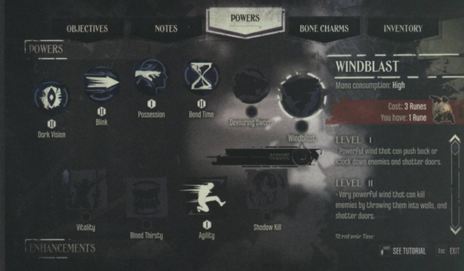
Camera de Comerț

Oglindă post-modernistă pentru Corvo



cu tot dinadinsul într-o direcție anume, ci doar că era de datoria lor să-ți prezinte un grad de dificultate astfel calibrat încât să te urnească din tranșeele gândirii simpliste, unilaterale. Să abordezi jocul la una din extreme trebuia să fie foarte dificil, provocarea fiind menită a încuraja improvizația și stilul de joc combinat, fantezist, variat. Trebuie să și știi să-ți prezinți marfa! Ca să nu mai vorbesc de faptul că, dacă selectez very hard, păi, atunci vreau să simt că jocul îmi scoate realmente peri albi, nu că dificultatea e moderată.

Ca să închei, părerea mea este că Dishonored ar trebui jucat prima oară într-o manieră cât mai compozită, selectând cele mai satisfăcătoare modalități de progres din ambele căprării (stealth/acțiune), concluzia anarhică la care te-ar conduce mai mult ca sigur o asemenea abordare fiind și cheia în care trebuie înțeleasă povestea jocului – că imperiile și succesiunea suveranilor sunt mai curând opera celor mai meschine și mai corozive tribulații decât a basmelor idealizate pe care istoria tinde să le așeze într-o matcă a ordinii și a sensului. Basm pe care îl puteți trăi mai apoi ca bonus pe calea stealth până la capăt, bucurându-vă de o aprofundare mai calmă a lore-ului prezent din abundență, exact ca și cum ați citi o carte de popularizare a trecutului falnic.



Ce-a mai rămas de spus

Unul dintre lucrurile care m-a surprins cel mai plăcut este posibilitatea de a îți organiza după bunul plac HUD-ul. Dacă dorești, poți dezactiva absolut toate indiciile din interfață despre lumea înconjurătoare, toate ponturile și directivele care de obicei te agasează inutil, ba chiar te poți lipsi și de indicatoarele de viață și mană. O binecuvântare pentru cei care își doresc imersiunea ultimă sau, pur și simplu, sunt maniaci în a controla fiecare aspect al jocului. De fapt, orice element care ar putea eventual deranja vreo categorie de jucători a fost făcut liber configurabil – stau mărturie execuțiile close-up sau reîncărcarea automată a manei. O idee excelentă și o lecție pentru toți producătorii.

În pielea unei rozătoare

De obicei, jocurile din acest filon (Deus Ex, System Shock, Thief) pun mai puțin accent pe grafica de ultimă generație, preferând să acorde prioritate funcționalității în raport cu gameplay-ul și unei estetici deosebite. Dhnr. respectă acest standard cu brio, sistemul fizic stând în picioare, modelarea personajelor făcând notă aparte de alte producții de pe piață, iar peisajul urban și interioarele compensând texturile de calitate mai joasă prin nota artistică. L-am rulat cu aproape toate opțiunile grafice la maximum pe o configurație Core2 Duo de 2,4GHz, 2 GB RAM și un GeForce 9600GT cu o medie de 80-90 de frame-uri în interior și una de 50-60 în exterior. În consecință, mă declar mai mult decât mulțumit de optimizare și de raportul calitate vizuală/performanță în ansamblu. Interpretările vocale sunt profesioniste, deși mă întreb dacă sumele care s-au plătit pentru cooptarea lui Susan Sarandon sau Michael Madsen n-ar fi fost mai inteligent cheltuite în altă parte. Muzica urmează aceeași rețetă epică obișnuită pentru titlurile AAA. De notat melodia „Drunken Whaler".

Faptul că aș mai avea lucruri de comentat pe marginea jocului înseamnă că acesta mi-a trezit interesul, debarasându-se de etichetele anterior acordate și de ilustra descendență cu care a trebuit să se măsoare. Dishonored merită cu vârf și îndesat o șansă, dar trebuie tratat ca o entitate de sine stătătoare, cu alte reguli și mecanisme, poate mai puțin puriste sau elitiste, dar suficient de distractive în sine. E posibil ca emulația stârnită de farmecul atmosferei să îi facă pe modderi să îmbunătățească aspectul lacunar al dificultății, iar atunci am putea vorbi de o altă notă, însă varianta vanilla nu poate urca mai sus. Dacă aș putea schimba comentariul de luna trecută, aș adauga atributul „de post" după substantivul „un deliciu". Și cam atât. ■

Radu Sorop

VERDICT LEVEL

+
- direcția artistică, șarmul, episoade narative marginale reușite
- rejucabilitate, posibilități diverse de abordare, cu consecințe reale
- level design bun, posibilități de personalizare, perfect optimizate

–
- poveste insipidă
- dificultate foarte scăzută

PE SCURT:

Dați banii pe el și bucurați-vă de el prefăcându-vă că sunteți un dandy ce fumează melancolic învârtind distrat stiletul pe degete.

8.7

Gen Stealth-Action **Producător** Arkane Studios **Distribuitor** Bethesda Softworks **Ofertant** store.steampowered.com **ON-LINE** dishonored.com

CERINȚE MINIME: **Procesor** Dual-Core 2.2 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** placă video compatibilă DX9, 512 MB RAM

ALTERNATIVA DEUS EX

De fiecare dată când cineva îl menționează...



War of the Roses

Time to get medieval!

Înainte de a trece la review-ul propriu-zis, împătimitul (și studentul) de istorie din mine simte nevoia să vă facă o recomandare de carte. Este vorba despre „Istoria Angliei", scrisă de reputatul istoric și eseist francez André Maurois. Poate părea puțin bizar faptul că un iubitor de baghete și cornulețe pufoase lângă ceașca de cafea a zămislit cea mai frumoasă și bine structurată lecție despre trecutul națiunii britanice, dar, așa cum o demonstrează paginile lucrării sale, rezultatul este o lectură plăcută pentru oricine, nu doar pentru istorici sau cercetători. Relevanța unei lecții de istorie, în contextul recenziei unui joc multiplayer, poate părea ascunsă acum, după numai câteva rânduri. Totuși, țin să menționez, încă de la bun început, că War of the Roses este unul dintre cele mai bine documentate jocuri din punctul de vedere al acurateții istorice. Lăsând la o parte pilonul central al acțiunii, anume Războiul celor Două Roze, informațiile anexate fiecărei arme și upgrade (despre care voi discuta imediat) sunt un tezaur fascinant pentru iubitorii de medievistică sau heraldică. Așadar, War of the Roses este un action multiplayer, un fel de CS cu săbii, armuri și arcuri cu săgeți. Cu excepția unor tutoriale foarte bine narate, nu există o campanie single adevărată, așa că nu strică câteva vorbe despre sângerosul război civil al Rozelor. Conflictul dintre casele dinastice York (simbolul heraldic era un trandafir alb) și Lancaster (trandafirul roșu) s-a desfășurat între anii 1455 și 1485, printr-o serie de ciocniri și lupte de pe teritoriul Angliei, menite să stabilească cui îi revine dreptul la tron. În final, câștigătoare iese casa Lancaster, prin Henry Tudor. Maurois explică detaliile mult mai frumos decât aș putea eu să o fac, așa că vă las să le descoperiți singuri.

Oțel, sânge și trandafiri

War of the Roses este un 3rd person action multiplayer prin excelență. Mie, primul contact cu jocul celor de la Fatshark mi-a adus aminte de World of Tanks. Sigur, ați putea crede că între un joc cu tancuri și unul cu războinici medievali nu există prea multe asemănări, însă lucrurile nu sunt chiar atât de simple. Pentru început, modurile prin care poate fi personalizat avatarul, până la cele mai mici detalii imaginabile, îmi amintește





Editor de heraldică, bucuria studenților la Istorie



De la câmp la luptă, o zi obișnuită pentru un țăran medieval



Îl vezi? Poate vrei să-l servești în vizieră.

de micromanagementul regăsit în WoT. Înainte să ajungeți la propriul caracter, jocul pune la dispoziție patru clase pre-made, foarte bine „închegate": un pedestraș în armură medie, un arbalist, clasicul arcaș medieval și un cavaler împachetat în tablă. Odată ce nivelul de experiență crește, sunt deblocate noi sloturi pentru clasele custom și o sumedenie de upgrade-uri. Fiecare victorie asigură puncte de experiență și aur, cel din urmă fiind singura monedă necesară pentru achiziționarea de îmbunătățiri ale armelor și armurilor. Tocmai în această posibilitate de personalizare „la sânge" stă unicitatea lui War of the Roses. Până și cel mai mic detaliu din componența echipamentului de luptă poate suferi modificări, acestea fiind însoțite mereu de un istoric interesant. De exemplu, se poate alege calitatea oțelului din lama unei spade, tipul și forma mânerului, dimensiunea contragreutății sau forma tăișului. Numai gold suficient să fie. Jocul pune la dispoziție majoritatea armelor melee și ranged populare pe câmpurile de luptă din Europa secolului XV, așa că aveți de unde alege cu ce ghioagă sau model de arbaletă vreți să dați omorul în tabăra adversă. Vedeți acum de ce WotR seamănă tot mai puțin cu CS și tot mai mult cu World of Tanks? Momentan, modurile de joc sunt în număr de două. Primul este un tradițional deathmatch pe echipe, unde primează numărul de kills, de obicei acest gen de meciuri transformându-se rapid într-un măcel haotic. Toată lumea aleargă după puncte, fără să țină cont de tactică sau finețe. Ce pot să spun? Din perspectiva unui arcaș heavy, împachetat în armură groasă de două degete și cu un arc făcut din trunchiul unui stejar în mâini, debandada generală a funcționat în favoarea stilului meu static și calm de joc, deoarece țintele izolate sunt mult mai ușor de doborât. Cel de-al doilea mod, Conquest, propune o abordare ceva mai complexă pentru desfășurarea bătăliilor, scopul fiind cucerirea în ordine precisă a unor puncte cheie și menținerea lor sub control pentru o anumită perioadă de timp. Mult mai puțin arbitrar, Conquest este cea mai ușoară metodă de a crește în nivel, recompensa de la finalul partidelor de joc trăgând mai greu la cântar decât cea din Team Deathmatch. Pe măsură ce îi acordați timp, War of the Roses se transformă într-un joc tot mai plăcut și atrăgător, în special pentru cei dornici de o confruntare old school, oțel pe oțel. Mecanica de luptă melee este destul de greoi concepută, necesitând o sincronizare perfectă între momentul loviturii, țintă și blocarea contraloviturii aplicate de oponent. Cum bătaia în armură nu este tocmai grațioasă, nici fuga nu-i o rușine. Totuși, War of the Roses se străduiește să simuleze un efect de șarjă, printr-o accelerare treptată a mersului. Unele abilități măresc accelerația sau lungimea săriturilor, venind în





Nuuuuuuuuu! Argh! Ah! Grrrrr!

Într-o bună zi, voi învăța să trag cu arcul de pe cal.



La vânătoare de Lancasteri

ajutorul celor care preferă un echipament ușor și un stil de atac bazat pe agilitate. Aveți grijă ce școală de luptă alegeți, căci fiecare armă necesită o abordare diferită. Personal, am ales calea cea mai ușoară și am luat arcul din rastel, îmbrăcând o platoșă grea și folosind tactica turnului de asalt uman: rezistă și trage, până când cineva reușește să te doboare. Noroc cu cei doi pești de pe pavăză, simbol al virtuții, ce au stat mereu de strajă. Dacă aveți ghinionul să cădeți pradă loviturilor inamicului, acesta are câteva secunde la dispoziție, înainte de respawn, pentru o execuție ca la carte, recompensată cu puncte bonus. Desigur, funcționează și reciproca, numai că pentru un arcaș e destul de greu să alerge pe câmpul de luptă după fiecare țintă culcată la pământ. Potențialul arcului se face simțit cu adevărat împotriva cavaleriei, o săgeată bine plasată ucigând un cal fără prea mari probleme. Da, ați citit bine, în War of the Roses există și cavalerie, accesibilă jucătorilor de nivel ceva mai mare, contra unei sume substanțiale de gold. Din fericire, în WoT nu există (încă) microtranzacții, fiecare luptând cu ce poate obține, în funcție de skill. Pe câmpul de bătălie, orice țăran poate ajunge rege.

Decapitarea de la ora 5

În concluzie, englezii medievali știu să se bată, până la 64 pe aceeași hartă(!), de unde și cerințele de sistem ceva mai piperate. Mă bucură nespus de mult inițiativa producătorilor de a realiza un action online, bazat pe perioada Războiului celor Două Roze. Cel puțin din punct de vedere grafic, rezultatul este uimitor. Hărțile, inspirate din locații istorice reale, sunt pur și simplu superbe. Pe deasupra, condițiile meteo variază de la meci la meci, măcelul în ploaie sau la amurg transformându-se într-un adevărat poem epic. Dacă sunteți sătui de puști și explozii, atunci War of the Roses este alternativa perfectă, cu toa[te] că necesită ceva mai mult timp de acomodare. Dar, altfel cum o să cânte barzii din regat faptele voastre de vitejie?


În drum spre grădiniță

■ Aida[...]


Perspectiva arbaletei: finală.

VERDICT LEVEL

+ lupte medievale în multiplayer, cu până la 64 de jucători încleștați într-un măcel fantastic de distractiv

– unele erori cauzate de instabilitatea serverelor, alături de câteva bug-uri minore, ușor de trecut cu vederea

PE SCURT:
War of the Roses reușește să impresioneze prin complexitatea posibilităților de personalizare, un gameplay spectaculos și o grafică superbă. Un joc perfect pentru cei pasionați de războiul medieval.

8.5

Gen Online Action **Producător** Fatshark **Distribuitor** Paradox Interactive
Ofertant store.steampowered.com **Online** waroftherosesthegame.com

CERINȚE MINIME:
Procesor Dual Core 2.4 GHz **Memorie** 4GB RAM **Video** NVIDIA GeForce 9800

ALTERNATIVA CHIVALRY
Din nefericire, încă nu am avut ocazia să îl încerc, însă pare asemănător c[u] WoT din multe puncte de vedere. Vedem luna următoare.

Gaming la superlativ

ASUS ROG MATRIX HD 7970 oferă un echilibru foarte bun între puterea de procesare de-a dreptul spectaculoasă, opțiunile avansate de customizare, aspectul elegant, marca ROG, și experiența de gaming superioară. Ea reprezintă, practic, încă un pas foarte important în direcția ideii de grafică ultra-realistă.

Calitate atent selecționată

Să începem cu GPU-ul AMD HD 7970. Acesta a fost primul GPU pe 28nm apărut pe piață cu arhitectura Graphics Core Next dezvoltată de AMD, optimizarea DirectX 11, cele 2048 de procesoare stream și interfața PCI Express 3.0. Concentrează puterea generată de către 4.3 miliarde de tranzistori, așa cum știm cu toții, conceptul ROG presupune depășirea limitelor, MATRIX HD 7970 folosește nuclee grafice GHz atent selectate la frecvențe superioare. Acest gigant cu 3GB de memorie GDDR5 funcționează la 1100MHz, cu 175MHz peste valoarea de referință. FPS-urile cresc instantaneu, așa că porniți Fraps și bucurați-vă de ceea ce vedeți.

Aliaj metalic prețios

Etajul de alimentare masiv, cu 20 de faze, oferă nivelul de putere necesar unei funcționări stabile chiar și în cazul unor creșteri serioase de voltaj sau solicitării la maximum. Bobinele de inducție pasive, condensatorii și componentele MOSFET sunt fabricate din aliaje superioare, pentru o performanță de top și să supraviețuiască utilizării continue la nivel înalt, dar și operațiunilor de overclocking extreme, eliminând în același timp sunetele supărătoare de tip "coil whine". MATRIX 7970 nu va avea niciodată probleme cu etajul de alimentare, ceea ce duce la o durabilitate semnificativ îmbunătățită.

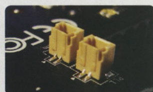
Control și confort

Tweak poate fi soluția ideală, mai ales prin prisma faptului că fructifică la maxim întreg potențialul plăcii video MATRIX HD 7970. Aplicația oferă 4 opțiuni diferite de overclocking, permițând controlul GPU-ului și memoriei, creșterea voltajului, calibrarea liniei de încărcare a GPU-ului și overclocking-ul de VRM. Toate aceste funcții fac această versiune de GPU Tweak cea mai completă de până acum, disponibilă însă doar pentru MATRIX HD 7970. Interfața foarte prietenoasă a fost și ea păstrată, astfel încât atât "vitezomanii" începători cât și cei experimentați vor obține rezultatele dorite.



▲ Permite controlul GPU-ului și memoriei, creșterea voltajului, calibrarea liniei de încărcare a GPU-ului și overclocking-ul de VRM

Opțiuni de control accesibile



MATRIX HD 7970 oferă o adevărată revoluție în ceea ce privește opțiunile suplimentare. Funcția VGA Hotwire permite supra-voltarea foarte facilă direct la nivel hardware, datorită soluției mai simple de conectare dintre elementele de control al voltajului de pe placa video și cele de pe plăcile de bază compatibile. Beneficiind și de aportul unui GPU ce suportă frecvențe crescute, VGA Hotwire permite operațiuni de-a dreptul agresive de creștere a voltajului, fără problemele legate de lipirea la cald a firelor de control al voltajului, ceea ce face din MATRIX HD 7970 soluția ideală pentru overclockerii pasionați.

MATRIX-HD7970-P-3GD5
(Platinum Edition)

Procesor grafic
AMD Radeon™ HD 7970 GHz Edition
Memorie 3072MB GDDR5
Engine Clock 1.1GHz (modul boost)
1.05GHz (frec de bază)
Dimensiune
28.95 cm x 12.7 cm x 2.6-sloturi

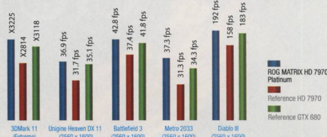
Intrarări/Ieșiri
1 x DVI single link
1 x DVI dual link
1 x HDMI via adapter
4 x DisplayPort nativ

Funcție TweakIt cu un nivel superior de siguranță



▲ Vă permite să modificați hardware voltajul apăsând tastele + și – cât și viteza ventilatoarelor

Funcția exclusivă TweakIt oferă o soluție puternică de modificare a performanțelor plăcii video, permițându-vă să modificați voltajul apăsând tastele + și –. De asemenea, beneficiați și de activarea ventilatoarelor la 100% pentru acele momente de intensitate maximă când căldura trebuie eliminată foarte rapid, răcirea fiind de 6X mai puternică decât la modelul de referință. Toate aceste funcții fac din MATRIX HD 7970 o placă video extrem de performantă, gata să depășească toate recordurile mondiale, dar un astfel de demers necesită o planificare atentă. MATRIX dispune și de un Safe Mode foarte util, care readuce toate setările la nivelul implicit, astfel entuziaștii se pot bucura de "plasă de siguranță" în cazul în care overclock-ul se dovedește a fi instabil.



GUILDWARS 2



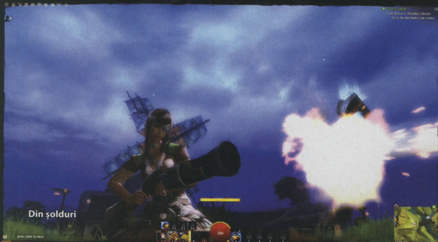
Exploratori, bucurați-vă de o mare minune!

La un moment dat, trăiam cu impresia ciudată că majoritatea oamenilor așteaptă cam același lucru de la un joc ca și mine. Nu mă refer la elementele care țin de un gen particular, ci la cele care caracterizează un anumit tip de experiență.
Elementele astea sunt aceleași pentru toate jocurile și genurile, adică povestea și/sau atmosfera, lumea ca întreg (adică nu numai ceea ce se vede și aude, ci și ceea ce reprezintă în imaginația fiecăruia), obiectivele, respectiv mecanica de joc. Gameplay-ul sau experiența totală de joc este o sumă a tuturor acestor elemente, nu e doar o funcție de mecanică, așa cum mulți au folosit asta ca argument afirmând că Dear Esther nu ar avea gameplay (ar fi doar o „experiență auditivă interactivă"... doh). Percepția mea asupra jocurilor și jucătorilor s-a schimbat în momentul în care mi-am pus într-adevăr întrebarea oare de ce nu există mai multe jocuri ca Elite sau de ce nu s-au mai făcut jocuri așa extinse precum Daggerfall. Asta, evident, și-a găsit răspunsul mai târziu în teorie, când am citit despre cele 4 genuri pure de jucători – Explorer, Socializer, Killer and Achiever. Se pare că numărul Killerilor e foarte mare. În realitate, nu există genuri pure, dar fiecare dintre noi este predominant un gen și secundar celelalte 3. Vârsta contează și ea, deoarece în timp raportul dintre cele 4 se modifică. Dacă sunteți interesați să aflați mai multe, există documentație amplă pe net.

Așadar, în funcție de genul de jucător care ești, aștepți un anumit lucru de la un joc. Asta duce și la scandalurile interminabile de pe net atunci când un joc care toată lumea se aștepta să fie pe gustul Killerilor sau Achieverilor se dovedește a fi unul story-driven, în care nu poți să dai skip peste cut-scene-uri.

În acest context, cele mai „reușite" jocuri, nu neapărat cele mai vândute, tind să fie acelea care izbutesc să creeze o sumă a elementelor de joc enumerate mai sus, care sunt pe placul tuturor. Prin mecanica sa, jocul reușește să satisfacă toate clasele de gameri, pentru că permite fiecărui jucător să-și modeleze experiența așa cum își dorește. Motivul pentru care World of Warcraft a devenit atât de jucat exact acesta a fost.




Din șolduri

Fie că erai explorer, socializer, killer sau achiever, întotdeauna se găsea câte ceva de făcut pentru tine. Din păcate însă, în timp, WoW a cam abandonat Explorerii și Socializerii și s-a concentrat mai multe pe ultimele două clase, care sunt cel mai des întâlnite la tinerii gameri. Asta a avut ca rezultat prăbușirea mediei de vârstă și a dus la pierderile de utilizatori din ultimii 2 ani.

Aer curat

Cum, din nefericire pentru noi, WoW a fost singurul model viabil de MMORPG fantasy de succes care a fost urmat de absolut toți ceilalți competitori, nu putem spune că ne-am bucurat de prea multă diversitate până acum. Multe titluri precum Age of Conan sau Warhammer Online au promis ceva nou și proaspăt, dar în final au venit cu una-două mecanici diferite de WoW, restul fiind variațiuni pe o temă dată. Dezamăgitor și redundant. În afară de asta, orice proiect care promitea ceva mai mult nu a putut supraviețui, pentru că, invariabil, după prima lună de joc, toată lumea se întorcea la WoW. Spre exemplu, un MMO care promitea extraordinar de mult a fost The Chronicles of Spellborn. A dat faliment în circa 3 luni de la lansare din cauză că primul nivel de joc era ca tutorialul din Eve Online, adică dificil și fără să îți spună mai mult decât e strict necesar. În plus, marketingul a targetat jocul spre un cu totul alt grup decât cel căruia îi era destinat de fapt.

Dar iată că, până la urmă, cineva a avut mintea, banii și curajul să facă un pas înainte. Stau acum și mă întreb dacă toate lucrurile care par atât de evidente și de bune erau și înainte pe tavă pentru majoritatea producătorilor, dar au fost ignorate sistematic, sau pur și simplu echipa jocului a avut o sclipire de geniu... Nu știu ce să cred. Ceea ce știu este că primul Guild Wars a fost cu totul altceva. Experiența PVE acolo era jalnică și mult sub alte jocuri din același gen de la vremea respectivă. PVP-ul însă s-a dovedit a fi remarcabil. Marketingul corect spre acei jucători care erau interesați exclusiv de PVP, plus faptul că nu era necesar să plătești abonament ca să joci au adus longevitate și au dat valoare jocului.

Guild Wars 2 este fără îndoială un joc remarcabil. Spun asta conștient de riscul că nimeni nu o să citească mai departe, dar e un adevăr pe care nu are sens să îl țin până la sfârșit. În plus, mulți dintre voi probabil că știu deja asta. Mai departe s-ar putea să scot în evidență unele lucruri care nu sunt întocmai ideale sau e posibil să ridic în slăvi lucruri care m-au impresionat pe mine în mod particular. Însă concluzia în niciun caz nu-mi va fi schimbată. Guild Wars 2 este primul joc de la WoW încoace care poate fi clasificat ca o gură masivă de Aer Curat. Un salt calitativ și conceptual remarcabil din orice perspectivă. Mi-am rezervat 2 luni ca să fiu sigur de asta. În trecut consideram o lună suficient timp ca să evaluez un MMO. Acum pentru Guild Wars 2, chiar și 3 luni sunt insuficiente. Jocul e masiv și diversificat la un nivel la care noi experiențe te așteaptă la fiecare colț de hartă și probabil pentru multă vreme de acum încolo.

Dar, de ce?!

În ultimii ani ne-am învățat cu un anumit stil de joc în MMO-uri care a ajuns să ni se pare atât de normal încât nu ne mai putem închipuim că se poate altfel. Un astfel de exemplu este conceptul de „Quest". Mai exact intri în joc, oricare MMORPG, dai click dreapta pe personajul cu exclamarea, steluța, floarea, discul galben etc. și primești obiectivele pe care nu le citești, evident. Poate le citești prima dată, dacă ești Explorer sau ai o pasiune pentru universuri. În unele jocuri nu trebuie să te întorci la cel care ți-a dat questul decât dacă trebuie să aduni, culegi, transporți ceva lucruri, în altele însă trebuie să străbați o grămadă de drum și ca să zici numai „Gata" fără să primești ceva palpabil în schimb. Personal nu m-am putut niciodată obișnui cu sistemul acesta și l-am considerat o constantă pierdere de timp și de energie.

Un alt exemplu este dreptul la experiență și „loot" după un „kill". Așa a apărut sistemul de „tagging", adică cel mai mic nivel de vătămare a unui mob duce la alocarea întregului nivel de experiență și a loot-ului celui care a a produs acea vătămare. Ca urmare, de multe ori, cei care se aveau nevoie de ajutor mureau cu alți jucători uitându-se la ei. Asta ca să nu mai zic de exploiturile de loot și altele. Adică sistemul acesta în sine a creat atât de multe probleme, comportamente și obiceiuri proaste încât io zic că și-a dovedit inutilitatea destul.

Ei bine, cineva de ArenaNet a avut curajul să schimbe asta. Pentru că dacă stai și te gândești suficient se poate și altfel. Iar dacă te interesează într-adevăr să examinezi fiecare aspect al schimbării pentru a echilibra întreg sistemul de joc, atunci e posibil să iasă ceva de valoare. Iar ArenaNet a mers până la capăt.

Și cum anume?

Întreaga lume a jocului e construită pe cu totul alte reguli decât suntem obișnuiți noi MMORPG-iștii. Și asta te lasă un pic dezorientat în primele ore de joc. Unde sunt questurile, unde e log-ul, ce trebuie sa fac


Fortăreața care trebuie cucerită în World PVP


Din Nord

etc. Tendința naturală pe care o ai este să urmărești povestea ta, un fel de quest după regulile clasice. Dar, treptat îți dai seama că lumea asta e altfel. Quest-ul principal e explorarea. Fiecare parte din lume îți poate rezerva ceva special. În jurul tău se întâmplă tot felul de lucruri iar tot ceea ce trebuie să faci este să o cauți cu lumânarea. Vrei ceva nou, alege o altă direcție, ascultă cu atenție în jurul tău și oportunitățile nu se lasă așteptate.

Fiecare arie dintr-o provincie are specificul ei. În funcție de unde ești, poți alege să ajuți diferite personaje cu problemele pe care le au. Dacă intri în respectiva arie vei vedea unul sau mai multe obiective care trebuie îndeplinite, care ulterior pot duce la alte cerințe și respectiv la un mare eveniment de grup. Dacă părăsești aria respectivă, obiectivele dispar și ele din listă. Ca să ușureze munca de explorare, producătorii au amplasat diferite iconițe care marchează aceste zone sau alte zone de interes. Zonele de interes o dată descoperite sau completate, dau experiență și alte tipuri de recompense. De exemplu „Vista"-urile sunt locații care nu fac altceva decât să îți panorameze o cameră care îți arată lumea. Cum de obicei sunt locații speciale, merită completate și din alte motive decât experiență.

Foarte multe evenimente sunt dinamice. De exemplu, unele se declanșează automat dacă există un număr suficient de jucători în zonă sau pe baza unui timer. Dacă se întâmplă să treci pe aproape, poți oricând pe parcursul lui participa. Dacă tragi și o singură săgeată, ești deja pasibil de recompense în experiență, Karma și bani. Uneori, pentru evenimentele care duc la boși, apar și recompense mult mai serioase, adică arme, armuri sau altele.

Participând în evenimente sau ajutând NPC-urile


Peisaje de pus pe perete

prin zonele pe care le explorezi se recompensează în puncte de Karma. Fiecare NPC cu iconiță în formă de inimioară va oferi în schimbul ajutorului dat un mic magazinaș cu obiecte unice, care se pot cumpăra cu karma. Asta face ca absolut nimic din ceea ce faci să nu fie tercut cu vederea, deoarece în final, recompense și mai mari te așteaptă.

Jocul e fantastic de echilibrat la nivel de PVE. Oriunde mergi, ai ceva interesant de făcut. Majoritatea zonelor sunt repetabile așa că niciodată nu rămâi fără activitate. Transportul din zonă în zonă se face prin teleportare în puncte predefinite. Îs destul de dese de unde și lipsa popularilor „mounts" din joc. Totuși, unul dintre

aspectele negative alte faptului că tot ceea ce faci în afara grupului e ca și cum ai face în grup, lumea nu mai are tendința de a se grupa, deși opțiunea există. Interacțiunea socială „verbală" devine astfel minimă. Oamenii pur și simplu nu mai comunică pe chat pentru că nu prea există subiecte de discuție. Nimeni nu întreabă unde e un anumit quest, nimeni nu striga LFG din moment ce toată lumea e automat în grupuri și grupulețe și nimeni nu încearcă să caute healeri li tankeri din moment ce clasele sunt cum sunt (vom vorbi mai târziu de ele). Așadar, e liniște și pace. Oamenii se ajută între ei, se învie unii pe alții și cooperează ca în nici un alt MMO de până acum, dar mutește. Mă rog, partea bună e că am scăpat de trollingul acela cretin de pe chatul din alte jocuri...

Al doilea topic, șocant probabil pentru mulți, este faptul că și dacă ai tras o singură săgeată într-un mob, o să iei experiența și/sau loot-ul de pe urma lui, împreună cu ceilalți jucători care au tras și ei câte o săgeată în mobul respectiv, cu condiția să rămâi în zonă. Așadar, o grămadă de probleme au fost eliminate total. Nu mai există hoți de loot și hoți de mobi și mobi de quest la care stai la coadă. Ca să numai zic de multe rele care dispar total din scenă. Personal, iubesc schimbarea asta...

Mai mult decât atât, dacă mergi într-o zonă de nivel mai mic, nivelul tău e scăzut automat, ca să beneficiezi constant de o experiență de joc mulțumitoare. Evident, vei primi puțină experință, din moment ce e ajustată cu nivelul, dar, foarte important, loot-ul e ajustat cu nivelul tău real. Adică nu îți cad ciocane gri de nivel 3 în zona de start ci ciocane verzi de nivelul tău care le poți măcar distruge și fragmenta în componentele de bază ca să le folosești să produci alte lucruri.


Gata de baie (un fel de quest)


Lumea Asura este specială


Nu, nu e un desen, îs obiecte

Personaje

Primul Guild Wars a avut câteva clase de personaje foarte interesante, dar la bază destul de standard. Rețeta claselor cu roluri predeterminate exista acolo, ceea ce genera aceeași problemă a penuriei de vindecători și tankatori buni.

În GW 2 problema asta a fost rezolvată la fel de elegant ca și multe altele din joc. Nu mai există roluri predeterminate. Există doar stiluri de joc. Indiferent ce fel de jucător ești ai și ce clasă îți alegi, poți fi orice, de la damage dealer la healer. Depinde de tine cum anume vrei să te specializezi. Cert e că în eventualele grupuri anumiți membri vor trebui să-și asume roluri în funcție de cum au ales să se dezvolte. Dar orice clasă poate fi tank sau healer. Poți avea un mesemer să tankeze în timp ce un Warrior vindecă. Abilități competente există pentru ambele clase, doar că stilul de joc diferă radical.


Ai Karman, ai...

Personal am jucat în special Ranger și un pic de Engineer, ca urmare nu pot trage o concluzie clară în ceea ce privește abilitățile fiecărei clase în parte. O mențiune suplimentară ar fi că rasele nu determină clasele. Toate clasele sunt prezente la toate rasele. Iar rasele nu am observat să vină cu abilități speciale în afara faptului că impresionează prin prezența lor artistică.

Revenind la Ranger, cea mai interesantă abilitate a acestuia este faptul că își poate lua companion („pet"). Evident, există peste 30 de companion posibili și să îi găsești pe toți e treabă serioasă. Fiecare companion vine cu abilități speciale. Cum jocul face o diferență clară între lupta sub apă și cea normală, unii companioni vor lupta mai bine subacvatic. Ca urmare jocul îți permite să ai 4 companioni la îndemână, doi de suprafață, doi subacvatici (pot fi aceeași doi de suprafață) între care poți schimba cu un shortcut. Asta e foarte la îndemână mai ales că te regăsești mereu în situația în care ai prefera un companion care dă bine în loc să tancheze bine, sau, mai ales în PVP, care au abilități speciale, ca blind, stun sau silence. Putând să schimbi imediat intre ei, chiar și în combat, cu un cooldown de câteva secunde, îți oferă niște posibilități tactice interesante.


Părul meu cel frumos nu o să ajute...

Poate ar fi bine aici să aduc în discuție faptul că și armele echipate diferă sub apă, având sloturi speciale în fereastra de personaj. Nu de alta, dar tendința naturală e să fie trecute cu vederea, ceea ce nu e un lucru bun deoarece atât în PVE cât și în PVP trebuie să lupți și sub apă

Alte Abilități

Ca și gameplay, jocul e plin e acțiune. Abilitățile tind să fie instantanee sau cel mult canalizate, ceea ce nu prea prea creează timpi morți în luptă. Multe dintre ele se pot casta în mișcare. Numărul de abilități e redus, adică 5, și sunt dependente de armă. Pe lângă acestea mai există 5 sloturi care se unlochează în funcție de nivel, numite „Slot Skills". Acestea le activezi cu skill points și numărul lor e suficient de mare ca să te pună în dilemă mai ales că unele sunt pasive. Devine astfel o decizie grea cum să le combini în cele doar 5 sloturi disponibile. E clar că în PVP ai nevoie de altele decât în PVE și poate fi frustrant să găsești combinația care ți se potrivește. Cum skill points-urile sunt rare, e bine să cauți acele locații de pe hartă care îți fa cadou un skill point… în cazul în care reușești să treci de proba pe care trebuie să o dai.

Un alt nivel de personalizare al personajului, și poate cel cu valoarea cea mai semnificativă deoarece te împinge spre a te canaliza pe un anumit rol, sunt „Traits"-urile. Acestea sunt și ele o funcție de clasă, dar în principiu se concentrează pe abilități de bază, ca de





exemplu capacitatea de a vindeca, de a face damage sau de a face față damage-ului. Creșterile sunt semnificative, însă numărul de traits-uri este foarte mare pentru fiecare secțiune în parte. Asta face ca personajele la nivel 80 să fie extraordinar de diverse. Practic, exceptând cazul în care a fost urmărită o rețetă anume, e foarte greu să întâlnești un personaj exact la fel. Ba chiar din contră, diferențele pot fi extrem de mari de la un Hunter la altul.

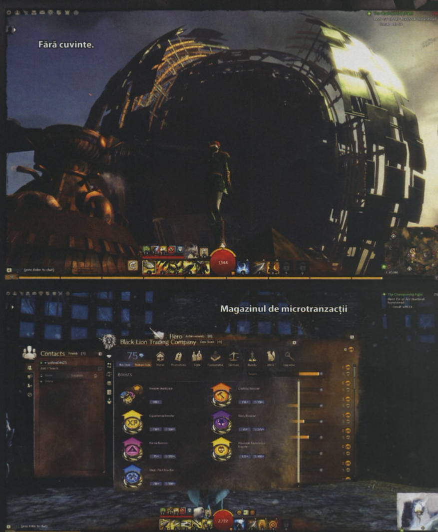
În PVP asta a creat un imens haos si trolling pe forumuri precum că jocul nu ar fi echilibrat. Adevărul e că e foarte greu să îți dai seama dacă e o problemă de echilibru sau jocul e cum ar trebui să fie. Însă imaginați-vă discuțiile de prin WoW cu Hunter-ul care bate Mage-ul, Warrior-ul care bate Rogue-ul etc. Aici nu au nici un sens. Un anume Ranger poate bate un Elementalist iar un alt Ranger poate bate Warriorul dar nu Elemenetalistul. Mai rău decât atât, anumite combinații de skill-uri și traits-uri cu anumite arme și jucate într-un anumit mod în anumite condiții se pare că ar putea fi God-like. Dar acesta e un lucru permis de gameplay, nu e un exploit. Personal, sper că „echilibrarea" se va face la un alt nivel, astfel încât mirajul acesta al combinației „de vis" să continue să existe.

Revenind la abilități, ar mai fi vreo 2 pagini de spus dar sincer, Guild Wars 2 nu e un joc cu abonament lunar. L-ai luat, e al tău și e un MMORPG care e cam cel mai bun din clasa lui pe care l-am jucat vreodată. Și nu cred să-mi fi scăpat prea multe...

Mai sunt și altele

Ca să respect modelul de curgere al oricărui articol MMORPG, musai să nu uit să vorbesc de lucruri mai puțin importante, ca de exemplu craftingul. Așadar, exceptând poate unele MMORPG-uri mai vechi, ca Anarchy Online, sistemele de crafting mi s-au părut cam pierdere de vreme. În nici un joc nu au venit cu avantaje majore exceptând cazul în care deveneai ultra-master etc. Și asta din cauză că indiferent de nivel, obiectele care le poți crea sun ajustate inferior. Adică la nivelul tău în crafting faci în general obiecte pentru cei de nivel mai mic. Personal nu am luat decât în WoW craftingul pentru a face bani. În restul jocurilor am consumat timpul pentru a-mi acorda avantaje mie în primul rând și secundar ca să fac bani. Oamenii nu prea dau bani pe obiecte scumpe la nivel mic. E un tip de design care a fost impus de aceeași indivizi de la Blizzard. Și personal îl găsesc deficitar.

În Guild Wars 2, craftingul e destul de hard-core și respectă în linii mari cam aceeași rețetă ușor



Fără cuvinte.

Magazinul de microtranzacții

îmbunătățită. E adevărat că am cam folosit ceea ce am creat până acum, ceea ce e un lucru bun dar complexitatea la care ajunge s-ar putea să vă sperie. Ca tot gameplay-ul din GW 2, și aici există mai multe layere de complexitate. Resursele se adună manual din natură sau se obțin din distrugerea armelor, armurilor și altor lucruri găsite pe ici pe acolo. Cu ele se creează prefabricate. Prefabricate se combină în funcție de rețete pentru a crea diferite obiecte. Iar jocul pare să aibă un interminabil număr de resurse și prefabricate diferite.

Partea interesantă e că se pot combina item-uri și la „întâmplare" pentru a crea obiecte unice iar asta e la îndemâna oricui. De asemenea se pot aplica modificatoare de proprietăți care determină caracteristicile mai avansate ale obiectului. Astfel factorul de „la întâmplare" se reduce substanțial în comparație cu alte jocuri unde deseori nu poți decide ce anume caracteristici secundare va avea acel obiect.

Craftingul în GW 2 are câteva aspecte particulare, ca de exemplu importanța enormă dată cooking-ului care e de departe cel mai greu skill de dezvoltat. Însă ceea ce oferă în schimb e absolut remarcabil, ca de



Harta GW 2 a la Google maps. Mare lucru!

exemplu boosterele de experiență.

Voi ocoli cu grație baza de date de obiecte a jocului. Adică armele și armurile de la normale la ultra-epice sunt prezente în joc din destul și contează suficient de mult astfel încât cineva care preferă să le caute să aibă acitvitate. Karma e esențială pentru această îndeletnicire și respectiv abilitățile de a exploata auction house-ul sau Trading Post-ul așa cum e reprezentat în joc.

Că tot a venit vorba de Trading Post, o să aduc vorba și de bancă și de modul în care acestea sunt făcute accesibile jucătorilor.

În majoritatea jocurilor cunoscute, AH-ul și Banca sunt două lucruri care mă stresau din plin. Cum în Guild Wars inventory-ul tinde să fie destul de patetic, stresul schimbului cu banca și vânzării e prezent în continuare. Măcar aici fiecare zonă are o locație de unde poți accesa banca sau Trading Postul. Ca o mențiune, obiectele de la AH/Trading Post nu vin în mail ci trebuie recuperate de acolo de unde le-ai cumpărat.

Numărul de sloturi în bancă e și el foarte scăzut ceea ce personal găsesc enervant. Înțeleg inventory-ul scăzut, dar de ce îmi tot limitați depozitul oameni buni?! Adică io mare erou plin de bani credeți că nu am propriul meu Tardis?! E joc fantasy, e normal să ai un Tardis, un cufăr care umblă după tine sau măcar un măgar miraculos capabil să care greutatea lui de 5 ori. Probabil cer prea mult.

Ca să nu uit, Guils Wars 2 are și un sistem de microtranzacții. Adică mai mult sau mai puțin, odată ce ai cumpărat banii ești „free to play". Trecând peste sarcasm, adevărul e că ArenaNet a avut grijă să nu pună obiecte în magazinul acela care să influențeze gameplay-ul. Adică în nici un caz nu o să iei ceva care să te facă foarte valoros. Eventual o să arăți cel mai bine de pe server, dar cam aia e tot… A, și cheile alea de la cuferele cu băuturi „bomboostice" sunt tare bune… Partea bună e că cheile alea pică și ca loot.

Ca să trag o concluzie prea documentată nu pot. Ce am observat e că obiecte bune pentru nivelurile mici sunt foarte ieftine la Trading Post, ca de exemplu gențile, armele și armurile. Periodic mă „întăresc" de acolo pentru că nu am mereu răbdare să vizitez fiecare NPC de pe 7 hărți ca să aflu dacă are ceva nemaipomenit pentru mine. Dar cam atât. Nu am stat să studiez economia jocului prea mult pentru că în primul rând nu e prea mare lucru de studiat deocamdată și în al doilea rând, am avut alte lucruri mai bune de făcut.

Actual Guild Wars

Primul Guild Wars a fost un joc făcut special pentru PVP. E clar că Guild Wars 2 oricât de dezvoltat ar avea PVP-ul, nu se compară cu Guild Wars din acest punct de vedere. Ciudățenia claselor cu dezechilibrele inerente care apar și cu complexitatea exagerată a mecanicii asociate fac ca partea de lupte între ghilde să fie ușor… uitată într-un colț.

Dar, jocul are două tipuri majore de pvp. Unul e World Pvp care este excelent și pvp de tip Arenă care e bun și el și foarte fain de jucat, dar suferă serios de problemele de balansare între clase. Prea multe elemente aleatoare, aproape ca în viața reală…

Ca urmare, prefer să mă orientez pe a vorbi de World Pvp. Acest mod de joc este remarcabil prin interacțiunile între jucători pe care le determină. World pvp-ul se desfășoară pe o hartă alcătuită din mai multe zone care sunt cross-server. Controlul oricărei zone de către un server aduce buff-uri serioase serverului respectiv, ca urmare merită să lupți. Ca urmare, luptele sunt pline de dinamism atât combativ cât și social din cauză că serverele sunt naționale (situații gen Franța vs Germania sau UK).

Fiecare zonă are o mulțime de obiective care pot fi controlate. Controlul lor aduce atât puncte cât și avantaje palpabile, ca de exemplu faptul că spawnează NPC-uri gărzi care luptă pentru tine sau că apar caravanele de resurse necesare pentru a rezista la asedii care trebuie protejate constant. La fel ca pe hărțile normale, unele arii aduc obiective secundare, ca de exemplu să câștigi încre-



World vs World





derea unor anumite facțiuni NPC care să te ajute în luptă.

Obiectivele majore, ca de exemplu castelele și fortrețele se capturează folosind unelte de asediu, care costă sume semnificative. Ca urmare, de multe ori ești nevoit să dai bani din buzunar ca să-ți ajuți serverul. Iar banii în GW 2 nu se fac ușor. Reparațiile zidurilor și porților în asedii, respectiv capacitatea de a rezista, depinde de cantitatea de resurse la dispoziție care sunt transportate de caravanele de mai sus… Presupun deja că intrevedeți posibilitățile tactice.

Desigur, ca și în rest, sunt multe de spus dar încep să cred că prea multe lucruri spuse devin spoilere. Deaia poate e mai bine să zic că e nemaipomenit de fain și gata… nici nu știu…



Cel mai frumos

Aș vrea aici să pot transmite în scris cât de mult sunt impresionat de modul cum arată acest joc. Dar nu pot. Orice descriere nu ar acoperi decât o fracțiune din ceea ce vreau să înțelegeți. O să spun doar că este cel mai frumos estetic joc pe care l-am jucat vreodată. E pe aceeași linie cu Skyrim din orice punct de vedere, dar mai divers. E absolut impresionant. Atenția dată detaliului te lasă cu gura căscată. Diversitatea reliefului și zonelor este uimitoare iar combinat cu dimensiunile incredibile ale lumii, fac din acest joc o producție unică. Pe lângă asta se mai și mișcă pe sisteme normale ceea ce îi aduce un bonus suplimentar imens. Iar dacă vă întrebați de ce deseori arată ca o pictură, asta e din cauza atenției speciale date marginilor texturilor care arată ca și cum ar fi trasate cu creioane colorate pentru a crea un efect foarte special și unic din ceea ce am văzut până acum (mă duce cu gândul la questul din tablou din TES IV: Oblivion).

Ca să fiu sincer, totul ar fi fost perfect dacă nu ar făcut praf voice-actingul. Parte cu cut-scene-urile personajele 3D pe fundal 2D merge cât de cât. Dar vocile sunt ciudate și procesate slab… În unele cazuri sună ok. În altele nu și situația e de așa natură că nu se potrivește (cut-scene când sunt pe jumătate mort, aruncând cu nisip în ochii inamicului). Camera e ciudată și ea în sensul că uneori se comportă dubios și nu are 1st person deloc (sau nu l-am găsit eu).

Exceptând voice acting-ul, restul sunetului e la înălțime iar coloana sonoră completează atmosfera generală a jocului într-un mod satisfăcător.

În rest chiar nu am ce să îi reproșez jocului. E frumos, pasionant, plin de conținut și variat ca gameplay. Unui Explorer sau Achiver îi dă de lucru pentru o perioadă îndelungată de timp. Killer-ul sunt sigur că va găsi satisfacție în PVP dacă monștrii din PVE nu-i ajung. Singurul pe care îl văd ușor dezamăgit e Socializer-ul. Jocul nu îndeamnă la socializare directă. Indirect însă, e cel mai social MMO peste care am dat până acu. Așa că ce să mai zic… Repede, hai!

■ **Locke**



VERDICT LEVEL

+
- grafica
- gameplay-ul
- World PvP

−
- voice acting
- camera
- socializarea

PE SCURT:
Guild Wars 2 este un MMORPG special, ce deschide un nou capitol în istoria acestui gen de jocuri.

9.2

Gen MMORPG **Platforma** PC **Producător** ArenNet **Distribuitor** NC Soft **Ofertant** NC Soft **ON-Line** guildwars2.com

CERINTE MINIME:
Procesor Core 2 Duo 2 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** GeForce 7800 / ATI X1800

ALTERNATIVA STAR TREK ONLINE
Dacă e să mă uit la mine pe HDD, singurul joc care merită menționat în acest context este Star Trek Online. Știu că sună ciudat poate, dar sincer, jocul acesta a avut enorm de câștigat devenind free to play. E frumos și oferă satisfacții. Dar nu e fantasy.

I AM ALIVE

E viu de-a binelea sau doar ce mai respiră?

Ubisoft și-a dat seama ce ne lipsește pe PC: o nouă portare! Așa că și-a suflecat mânecile și ne-a dăruit în această toamnă *I Am Alive*, joc anunțat cu ceva surle și trâmbițe acum ceva vreme, dar lansat pe platforma noastră cea de toate zilele într-un relativ anonimat. E un început de articol care i-ar face pe mulți dintre voi să dea pagina, convinși că au de-a face cu încă o palmă dată cinstitului utilizator de mouse și tastatură de către maleficii corporatiști. Ei, de data asta nu e chiar așa, fiindcă Ubi nu numai că a avut bunul-simț de a stabili un preț mai mult decât modic pentru creația diviziei lor din Shanghai (care ne pregătește și Far Cry 3, apropo), dar a fost și suficient de grijuliu încât să facă jocul plăcut la buricele degetelor și pentru non-deținători de gamepad.

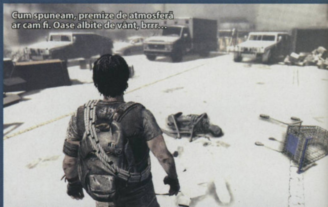
Acum, nu trebuie să vă aruncați cu capul înainte: IAA este un produs tipic de consolă. De exemplu, perspectiva din care privim personajul principal e ușor deplasată spre dreapta, privind oarecum peste umărul lui, jucătorul putând roti camera la 360 de grade, ceea ce e spectaculos vizual, dar facilitează cam mult șmecheria cu privitul după colț; noroc că n-ai nevoie de ea prea tare. Mecanicile de joc și de luptă sunt evident consolizate și pot părea ușor infantile – ca să câștigi o luptă cu maceta sau să ridici un grilaj de fier, tot ce trebuie să faci este să apeși cu disperare butonul de acțiune de cât mai multe ori consecutiv. Punctele de salvare sunt fixe, grafica e un pic cam prăfuită (și la propriu, și la figurat), în fine, ați prins ideea.

Îmbucurător însă e faptul că toate aceste aspecte împrumutate de la suratele întru gaming ale PC-ului sunt bine implementate și calibrate, în așa fel încât să nu fie frustrante. Camera este suficient de inteligentă încât să nu-ți schimbe unghiul de vedere decât foarte rar (când producătorul vrea să-ți aducă la cunoștință grandoarea tragică a peisajului) și să se plaseze mai tot timpul fericit. Controlul e bine gândit, te poți descurca liniștit cu tastatura, fără bug-uri majore și cu o schemă de control, deși atipică pentru acest mediu, ușor de prins și folosit ulterior. Faptul că jocul e un survival prin excelență te obligă să treci cu vederea lipsa unei funcții de salvare liberă, iar contextul în care se desfășoară acțiunea (o lume post-catastrofă în care totul este învăluit în nori denși de praf) scuză subtil limitările tehnologice.

O să expediez povestea, fiindcă însuși jocul nu-ți dă prea multe detalii despre ce s-a întâmplat: ești un (fost) soț și tată care, în urma unei călătorii de un an prin peisajul devastat, reușește să ajungă în orașul în care își știa familia, încercând să le dea de urmă. De aici încolo, lucrurile avansează puțin și greoi, părând să devieze complet de la aceste premize inițiale (deși avem de-a face cu o rețea de simboluri și analogii), lăsându-te la final cu întrebarea dacă producătorul are deja în plan măcar un sequel sau a vrut în mod intenționat să creeze o operă deschisă, vag alegorică.

Cu adevărat importantă este atmosfera orașului îmbâcsit, asaltat de furtuni de praf și de cutremure periodice, cu întreaga infrastructură răvășită, asfixiat de moloz și bântuit de mici găști și diverși nenorociți care-și asteaptă sfârșitul. Faptul că în depărtare nu ghicești decât contururile lucrurilor, volumele lor apărând estompate și incolore, că nu poți petrece decât un timp limitat la nivelul străzilor din cauza aerului irespirabil, că totul în jurul tău pare a-și trage ultima suflare – clădiri, vehicule, natură – într-o liniște și măreție deopotrivă înspăimântătoare și confuze, numai acestea te fac să duci jocul mai departe. Din păcate, auto-sugestia trebuie să joace un rol destul de important ca atare sentimente romantice de înfiorare să ți se strecoare în suflet, impresia pe care mi-a lăsat-o IAA fiind aceea a unui univers ficțional cu mare potențial, dar cu care producătorul s-a comportat modest și cuminte, neieșind din limite comode.

Iar aici intervine și gameplay-ul, care nu e foarte


Cum spuneam, premize de atmosferă ar cam fi. Oase albite de vânt, brrr...

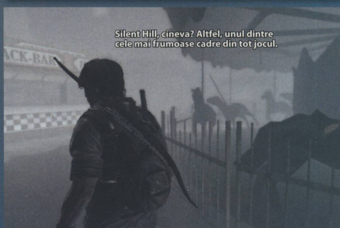

Sandstorm. Nu Darude, Ubisoft.


Un bordel pentru toate tipurile de țicniți.

strălucit. Marea majoritate a timpului o vei petrece ori abordând segmente de platforming (în decursul cărora trebuie să te cațeri, să te balansezi și să te folosești de abilități fizice demne de parkour sau gimnastică acrobatică), ori fiind implicat în confruntări armate. Problema este că ambele sunt destul de generice. De-abia în penultimul nivel producătorul ne pune la dispoziție un mediu mai fantezist de aburcat (un zgârie-nori sprijinit în diagonală de-un geamăn), unde ne putem mișca cu adevărat în trei dimensiuni, restul provocărilor de acest gen desfășurându-se mai degrabă ca un side-scroller cu grafică mai rafinată.

După ce-am trecut de surpriza și tensiunea primelor lupte, și acestea au devenit banal de rezolvat după același algoritm – atac surpriză cu maceta la cel mai apropiat inamic, apoi lichidarea cu pistolul a vreunui eventual deținător de armă de foc și metodica eliminare a celor rămași unul câte unul. Inițial, am tresărit la gândul că vei putea avea un parcurs complet pacifist (primele confruntări nu sunt altceva decat un bluf, neavând gloanțe și folosindu-ți pistolul doar ca formă de intimidare), dar iluzia mi-a fost spulberată rapid. A fost implementată inclusiv posibilitatea de a-i executa pe cei pe care i-ai incapacitat, scurtându-le astfel suferința – o finețe binevenită, deși aș fi preferat o expresie de compasiune în locul suficienței sălbatice pe care o afișează eroul nostru.

O a treia eventuală halcă de gameplay, și anume explorarea, e aproape complet absentă din peisaj, deoarece nivelurile sunt liniare, iar zonele adiacente suficient de rare și de neinteresante încât să abandonezi a le mai căuta cu înadinsul după ceva timp. Mai mare paguba: nu numai că se puteau crea niște mini-povești interesante, iar nivelurile dinamiza cu provocări suplimentare și zone doar „de atmosferă", dar riști din cauza indolenței ce se instalează după o vreme să pierzi și acele câteva tușe inspirate strecurate pe ici-colo. Vei întâlni 20 de NPC-uri pe care le poți ajuta (uneori cu medicamente sau scoțându-le din situații delicate, alteori pur simbolic, cu câte o sticlă de vin sau țigări): deși majoritatea îți vor furniza informații banale, de ignorat, unul sau două vor avea o evoluție mai specială, pe care merită s-o descoperiți singuri.


Silent Hill, cineva? Altfel, unul dintre cele mai frumoase cadre din tot jocul.

De fapt și de drept, odată ce v-ați obișnuit cu controlul și mecanismele de bază, IAA nu merită jucat decât pe ultimul nivel de dificultate – aici, odată ce-ai murit, te întorci la începutul nivelului, resursele sunt într-adevăr minimum minimorum, alegerile (de genul îl ajut pe cutare sau mă ajut pe mine) chiar capătă greutate, abordarea devine dacă nu mai tactică, măcar mai precaută, gradul de tensiune crește. Cu alte cuvinte, jocul își împlinește mai cu vârf menirea de survival, care se atrofiază pe nivelul normal de dificultate pe măsură ce se acumulează resursele și poți face cam tot ce vrei.

Unde mai păcătuiește jocul? Îți dă mult prea multe indicii și instrucțiuni, chiar și înspre final (vezi Simplify I), am menționat designul nivelurilor oarecum simplist, capacitatea de efort (principala resursă din joc) se reface nerealist – practic, instantaneu –, și, aaa, da, are o „fază", căci altfel nu-i pot spune, care m-a lăsat mască. Am intrat la un moment dat pe ușa din cabina unui vas, am ridicat un obiect, a urmat o secvență cinematică, după care ușa respectivă era închisă inexplicabil, forțându-mă să caut o rută alternativă pentru întoarcere. Un ciocan în moalele capului din partea producătorului cum n-am mai văzut de mult și cum cred că nu mai e admisibil în zilele noastre.

Grafica este aproape integral saturată în nuanțe de gri (maro pentru interioare), culorile care explodează ocazional evidențiind diverse obiecte ce te duc cu gândul la o prezență omenească, la caldură și apropiere, la comunitate și comuniune (un șir de steguleţe, o jucărie, un tablou, chiar și bordelul sordid), în contrast evident cu masa de fiare și beton prăbușită fără viață în absența factorului uman. Pe mine nu m-a deranjat în niciun fel această repetitivitate cromatică, ca, de fapt, nici muzica nu foarte variată, care-și împlinește rolișorul ei discret.

Cu ce rămânem după *I Am Alive*? Cu sentimentul că putea fi mai mult, un joc mai complex și mai variat, dar și cu certitudinea că nu este nici pe departe prost. Tot ce trebuie să faci ca să te poți realmente bucura de o experiență cât mai bogată este să știi să îl abordezi: cu un dram de imaginație pus la bătaie, selectând ultimul nivel de dificultate și privind cu indulgență aspectele-i „consolistice", *I Am Alive* nu va deveni un foc de artificii în noapte, dar îți va garnisi festinul gameristic cu un antreu de bonton înaintea felurilor grele ce se anunță în lunile următoare.

■ **Radu Sorop**


Visul oricărui corporatist: clădire de birouri devastată. Reverie de Pipera.

VERDICT LEVEL

+
- ideea, bine adaptat pentru PC
- modul Survivor înnobilează jocul
- design grafic inspirat pe resurse puține

–
- gameplay mediocru, fără strălucire sau inovație
- design al nivelurilor banal
- sentimentul de potențial neexploatat

PE SCURT:
Probabil că sunteți prinți în vreun Darksiders II sau Dishonored deja, superioare sub aspectul gameplay-ului și mai închegate per total, dar la prețul acesta cred că puteți liniștiți cumpăra *I Am Alive*. Personal, l-aș păstra pentru secetoasa lună de ianuarie, potrivită și sub aspect cromatic și atmosferic cu liniștea lugubră și părăsirea stearpă a decorurilor titlului de față. Adăugați-i două zecimi în plus dacă jucați Survivor.

7.8

Gen Survival-action **Producător** Ubisoft Shanghai **Distribuitor** Ubisoft
Ofertant GamersGate.com **Online** iamalive-game.ubi.com

CERINȚE MINIME:
Procesor Pentium 4 630 **Memorie** 1GB RAM **Video** GeForce 8800 GT

ALTERNATIVA DEAD SPACE
Mai sunt câteva action-uri în perimetrul urban, dar simt că niciunul nu se ridică deasupra lui *I Am Alive*, așa că vă recomand un survival-horror bine făcut, doldora de tensiune și gameplay antrenant, care, cum spunea cioLAN, e americanizat până în oase, dar e americanizat bine.

THE AMAZING SPIDER-MAN

Vs. The Not So Amazing Spider-Man

Nu am cum să-mi ascund reticența față de jocurile aruncate pe piață alături de un film. Majoritatea s-au dovedit a fi, în final, eșecuri lamentabile – producții al căror unic scop era mulgerea unui ban în plus de la consumatorul inconștient. Aș putea să numesc zeci de astfel de titluri de-a dreptul proaste, insulte aduse unor creații superioare ce nu au avut la dispoziție, din păcate, milioanele de dulăi necesari dezvoltării. Aș renunța la toți Oamenii Păianjen hipsteri și toți zeii nordici pentru un Carmageddon care să nu cerșească fonduri cu basca în mână, la fel ca Cinderella Man în filmul omonim. Aș da toți „răzbunătorii" pe un Wasteland 2 scos la lumină fără griji. Așa sunt eu, un idealist. Tind să caut mereu părțile bune din orice, dar fac spume la gură când văd o grămadă de valori călcate în picioare de dragul banului. Din nefericire pentru liniștea mea, găsesc în jocuri o formă de artă și mă simt jignit atunci când cineva calcă în picioare anumite standarde. Ei bine, The Amazing Spider-Man nu este deloc un joc prost, însă Peter Parker își țese pânza pe muchia unui cuțit extrem de ascuțit. Oricum, nu-i bai, dacă rămâne fără ea, imediat o pune de încă un remake...

Un Peter Parker se legăna...

Trăim în Epoca Remake. Fiecare produs, media sau de consum, a trecut printr-o schimbare la față. Sigur, de ce te-ai apuca să scoți o idee nouă din joben, când este mult mai ușor să schimbi o etichetă? Costurile sunt mai mici, nu ai nevoie să îți storci neuronii, iar gloata o să înghită mai ușor un concept familiar. Când am auzit că Spider-Man primește un remake, la doar câțiva ani de la apariția originalului, am zis „Pas!" fără să stau pe gânduri. Inițial am crezut că-i o glumă proastă, o halucinație din lipsă de somn. Nu am văzut nici până astăzi noul film și nici nu am de gând să-l văd. E destul de greu să te menții la nivelul „Amazing" impus de benzile desenate, nenea filmule, când nu aduci nimic original în ecuație! Deh, bine că aici vorbim despre un joc, altfel o luam razna cu totul și-mi creștea tensiunea. Presupun că știți istoria tânărului/adolescentului mușcat de un păianjen radioactiv: Peter Parker face buba de la mușcătura arahnidei, descoperă că are superputeri și poate arunca o pânză lipicioasă din încheieturi (e musai să facă un fel de reverse mano cornuta ca să meargă treaba bine), apoi trece la salvat lumea de răufăcători, în timp ce evită cu orice preț să aibă o relație de om normal cu frumoasa roșcată Mary Jane Watson. Jocurile și filmele au la bază premisa originală prezentă în benzile desenate, The Amazing Spider-Man nefăcând excepție, deși elementul de originalitate din story își are rădăcinile înfipte în remake-ul hollywoodian. Acțiunea jocului are loc imediat după evenimentele prezentate în film, de această dată Spidey încercând să oprească o epidemie virală cauzată de compania obscură (și malefică) Oscorp, în același timp luptând pentru a menține ordinea pe străzile Manhattanului. Dar, așa cum spune o vorbă din bătrâni, nu tot ce zboară trăgând cu pânze de păianjen printre zgârie nori se și mănâncă. De cele mai multe ori, misiunile principale sunt anoste sau, în unele cazuri, mult prea trase de păr. După ceva timp, povestea nu mai prea are noimă și devine plictisitoare, așa că obiectivele secundare și traversatul orașului plin de viață, din pânză în pânză, sunt mult mai okey. Nu mă surprinde eșecul celor de la Beenox în materie de storytelling, probabil au fost împinși cu furca de la spate, metaforic vorbind, pentru a putea scoate la lumină jocul cât mai aveau încă parte de hype-ul generat de film. Noroc că și-au dedicat timpul pentru a da naștere unui oraș magnific, prin care merită să-ți zvârli pânzele în stânga și-n dreapta, până când nu mai rămâne nimic de văzut și explorat. O să dureze destul de mult, dar ce altceva aveți de făcut? Nu-i ca și cum Mary Jane așteaptă să fie scoasă la cină...

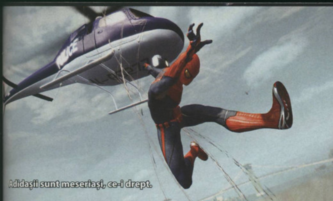

Merită un picior în gură pentru cât e de urât.





... pe o pânză de păianjen

The Amazing Spider-Man este un joc cu și despre Omul Păianjen. Pentru prima oară am simțit o apropiere față de acest personaj, aproximativ similară cu cea pe care am simțit-o față de Batman, în timp ce jucam Arkham Asylum și Arkham City. Numai că, din păcate, aici atmosfera nu a fost generată de poveste, ci de mediul înconjurător, perfect adaptat abilităților lui Spidey. Deplasarea la înălțime printre clădirile impunătoare ale orașului este superb realizată. Foarte multe dintre


Adidașii sunt meseriași, ce-i drept.


Ăstuia îi șutesc celularul

salturile lui Spider-Man nu țin cont de fizica reală, însă această problemă contează puțin spre deloc în întreg ansamblul jocului. Cine se mai gândește la fizică atunci când se leagănă pe cea mai awesome pânză de păianjen din istorie? Fără nicio exagerare, The Amazing Spider-Man a nimerit cu brio partea de web swinging și free roaming. Spider-Man poate să adere la aproape orice suprafață, mulțumită puterilor sale, așa că mișunatul pe pereți și furișatul pe tavan sunt la ordinea zilei, în defavoarea oponenților luați prin surprindere. Nici nu vreau să îmi imaginez mizeria rămasă în urma unui periplu păienjenesc prin oraș, cu toate resturile de pânză lipite pe geamurile zgârie-norilor. Oricum, toată zbenguiala are și un folos, prin tot orașul fiind ascunse pagini de benzi desenate, numai bune de colecționat. Pentru vânătorii de collectibles, recompensa este mai mult decât suficientă.





Unele misiuni din firul principal al poveștii te vor purta inclusiv în adâncurile orașului, prin sistemul de canalizare sau în interiorul unor clădiri, dar, așa cum am spus și mai devreme, nu sunt memorabile prin nimic anume. De obicei, luptele cu câte o gardă, o creatură jumătate om-jumătate animal sau vreun robot programat să te distrugă se desfășoară prin izbirea cu putere a unui singur buton. Again, button mashing, cu toate că salturile și combo-urile tânărului Peter sunt spectaculoase. Avantajul lui Spidey este cel al pânzei lipicioase, pe care o poate folosi în moduri inedite. De fapt, pânza este cam singurul element original din sistemul de combat prezent în The Amazing Spider-Man, punctul care diferențiază jocul de orice alt 3rd person brawler generic. Nici luptele cu câte un boss nu lasă vreo gură căscată. Mereu este vorba de tipicul quick time event, unde contează viteza de reacție a jucătorului la apăsarea unui buton colorat, totul fiind mult, mult prea ușor. Nici măcar ultimul nivel de dificultate nu pune probleme. În lipsa unei provocări serioase, jucătorii experimentați s-ar putea simți dezamăgiți, un minus destul de serios pentru cea mai nouă aventură a lui Spidey.

Eensy Weensy Spider

Per total, The Amazing Spider-Man este un joc mediocru. În ciuda unui sistem fantastic de deplasare folosind pânza și al luptelor repetitive, dar intense, uimitorul Om Păianjen eșuează la capitolul atmosferă. Da, Peter mai scoate câte o glumă simpatică din când în când, Manhattanul arată impunător și Oscorp o face lată mai rău ca niciodată, însă toate acestea nu reușesc să rămână în memoria nimănui după exit game. Spre deosebire de Arkham City, de exemplu, îi lipsește ceva, nu sunt sigur ce. Pur și simplu nu-i acolo. Cred că moda remake-urilor a mai făcut și aici o victimă colaterală, deși exista suficient potențial pentru ca rezultatul să fie o bijuterie de joc. Sper doar ca pe viitor să avem parte de un joc cu Spidey la fel de bun precum cele în care Batman a avut rolul principal. Nu un remake, ci o creație originală, fără ancore fixate în scenariul unui film neinspirat și fără grabă. Vrem un joc amazing, așa cum merită acest personaj!

■ Aidan


Baby, don't cry!

VERDICT LEVEL

\+
- plimbarea cu pânza
- orașul bine realizat

−
- dificultatea mult prea scăzută
- oponenții ușor de învins
- story neinspirat

PE SCURT:

Acesta nu este jocul cu Spider-Man pe care îl căutam. Rog producătorii să mai bage o fisă.

6.5

Gen Action-adventure **Producător** Beenox **Distribuitor** Activision
Ofertant store.steampowered.com **Online** theamazingspidermangame.com

CERINȚE MINIME:
Procesor Dual Core 2 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** NVIDIA GeForce 8600GT

ALTERNATIVA BATMAN: ARKHAM CITY
Greu de comparat cu The Amazing Spider-Man, Arkham City este un joc superior din toate punctele de vedere. Merită încercat și jucat până în pânzele albe.

Invadatorii... au pătruns în oraș
Invadatorii... transpirați și nerași

Sarmalele Reci – Invadatorii

XCOM
ENEMY UNKNOWN

În 1995, la un an și ceva după lansarea lui UFO: Enemy Unknown, tocmai fusesem înregimentat în armata de viitori programatori (ce urmau să construiască societatea viitorului, o orgă de lumini și trei softuri de contabilitate) a Liceului de Informatică din Brașov. Înainte să fim luați în primire, am fost plimbați puțin prin Tărâmul Făgăduinței Electronice. Ni s-au prezentat sălile de calculatoare (cu excepția unui laborator încuiat, unde, am aflat mai târziu, se desfășura un meci ilegal de Warcraft), s-au ținut discursuri SF despre tehnologia viitorului, despre progresul științei și rolul programatorului în societatea modernă. A fost minunat. Pentru o clipă, uitasem de jocurile pentru HC și, ca o adevărată Miss Fortran, voiam să programez cât mai rapid un software atotputernic și atotștiitor care să transforme 4.8 megahertzi în 4.8 milioane de pâini, să pună capăt foametei din lumea a treia și să aducă o nouă eră a păcii și a prosperității gastronomice. Din nefericire, n-am avut parte de un curcubeu și nici de discursul lui Steve Jobs (pe care-am fost obligat să îl ascult de aproximativ șapte ori în doi ani de facultate). Fără curcubeu și fără discurs, am fost nevoiți să ne strângem în sălile de clasă, unde am fost informați că vom studia clasicul produs românesc Felix C-256, vom desena mii de scheme logice, iar pe calculatoarele din laboratoare vom pune mâna de-abia în clasa a zecea, când vom fi îndeajuns de maturi încât să nu mai băgăm salam de 5.25 în unitatea floppy de 3.5.

Ca premiu de consolare, diriginta (profesoară de informatică, expertă autodeclarată în Fortran) ne-a introdus pe ascuns într-un laborator, unde ne-a obligat să ne uităm o jumătate de oră la un perforator de cartele. În acel moment, am început să mă simt destul de mândru de HC-ul meu de acasă. E drept, nu perfora cartele, n-avea gabaritul și prestanța lui Felix, da' zbârnâia Saboteur-ul pe el. Salvarea a venit prin trimestrul al doilea, când un coleg de clasă mai dotat din punct de vedere tehnologic m-a dus la el acasă și mi-a arătat un 486. Și un joc ciudat. Pe care nu m-a lăsat să pun mâna că „durează până îl înveți, lasă-mă mai bine pe mine să îți arăt ce și cum". Omul mi-a arătat ce și cum până când pe ecran a apărut un individ suspect, cu o glugă maro de origine extraterestră. Colegul s-a îngălbenit la față și a hotărât subit să îmi arate alt joc. A fost prima dată când vedeam un Ethereal. N-am înțeles eu prea bine ce se întâmpla pe ecran, dar în momentul în care un ditamai



gâliganul s-a speriat de o grămăjoară de pixeli cu glugă, am intuit că mă aflu în fața unui joc special, pe care mi-am promis că o să îl am cu orice preț. Promisiunea a trebuit să mai aștepte, căci, tot în acel an, alt coleg mi-a arătat Terror From The Deep, sequel-ul lui Enemy Unknown. Și cum tocmai îl descoperisem pe Lovecraft, misteriosul joc cu oameni-homar, creiere tentaculate și extratereștri punkeri, mi-a aterizat pe hard un an mai târziu, înaintea lui Enemy Unknown. Într-un final, am ajuns și la Enemy Unknown și, după câteva săptămâni bune de vânat extratereștri, m-am întâlnit cu vechiul meu amic cu glugă. În condiții nu tocmai favorabile. Și atunci am priceput...

Poate vă întrebați de ce am irosit bunătate de spațiu editorial cu o poveste din liceu, în loc să încep, ca la carte, cu o scurtă istorie a seriei, eventual ceva povestioare cu tâlc din Industrie. Ei bine, am vrut să subliniez relația mea specială (unii ar numi-o de-a dreptul nesănătoasă) cu seria X-Com. Dar știți deja acest lucru dacă ați citit retro-ul dedicat seriei (nu mai țin bine minte numărul, va trebui să îl căutați în arhiva personală) și articolul dedicat lui Dreamland Chronicles și X-Com: Alliance din cadrul seriei RIP. Deși am făcut cunoștință cu jocurile pe calculator prin clasa a patra, când am primit un HC, pot spune că am început să le „simt" cu adevărat de-abia când am început să butonez seria X-Com (Terror și Enemy, în special). Așadar, mi-e teamă că îmi va fi destul de greu să judec strategia celor de la Firaxis fără să arunc din când în când câte-o privire și peste capodopera lui Julian Gollop. Dacă nu vă interesează absolut deloc mărețele realizări ale unui joc de acum optsprezece ani, chiar dacă vorbim de unul dintre cele mai bune jocuri de la începuturile Industriei până acum, puteți sări direct la final, unde vă așteaptă o notă cinstită și un îndemn sincer: jucați-l, că merită. Și dacă nu vă inspir încredere, pentru siguranță mai adăugați un punct la nota finală și veți obține un scor perfect valabil într-un univers alternativ unde X-Com-ul lui Gollop n-a fost finanțat (ceea ce era cât pe ce să se întâmple).





„Invadatorii... tot mai mulți zi de zi Invadatorii... cine-i poate opri?"

Demo-ul lansat de Firaxis pentru XCOM: Enemy Unknown (o altă mișcare deosebit de îndrăzneață pentru anul 2012) m-a demoralizat crunt. Dacă-i spun „gunoi scriptat", îi fac un serviciu. Nu numai că m-a convins (pentru moment) să nu le cumpăr jocul, ci m-a făcut să cred că o eventuală invazie a marțienilor n-ar trebui oprită, ci, dimpotrivă, încurajată. Unde ești tu, Cult of Sirius??? Cunosc vreo doi indivizi care n-ar fi cumpărat jocul dacă n-ar fi trecut peste tutorialul inodor, incolor și insipid (prezentat și în demo) din varianta piratată. Ei m-au convins să trec și eu peste impresia inițială și să-i dau jocului full o șansă. Ei bine, versiunea piratată le-a adus un cumpărător. Nu unul foarte cinsit, căci n-aveam 50 de euro pentru jocul vândut europenilor, așa că am ales versiunea vecină și prietenă lansată exclusiv pentru beneficiul poporului sovietic (cu vreo 30 de euro mai ieftină, căci Rusia este o piață importantă pentru jocuri, iar pirații lor sunt mai numeroși decât ai noștri).
Pe care n-am mai apucat să o joc, deoarece 2K Games a făcut o scamatorie interesantă (nu foarte diferită de șmecheria cu Borderlands 2 RU) și, imediat după lansa-







re, a restricționat accesul celorlalte popoare la versiunea rusească fără să scoată un cuvințel. Nici măcar un „țeapă, fraierilor!" Region lock-ul a venit pe ascuns, în miez de noapte, ca Apocalipsa Ninja. Dar asta e, ce-a fost a fost, acum butonez versiunea primită pentru review cu speranța că o mică parte din cei 20 de euro aruncați de mine au ajuns în buzunarul celor de la Firaxis. Nu merită o statuie, căci, din punctul meu de vedere, jocul lor e încă la ani lumină de bătrânul Enemy Unknown, dar li se cuvin câțiva dolărei și o încurajare (în speranța că vânzările n-o să-i determine să simplifice și mai mult jocul) scrisă sau verbală pentru lansarea în anul 2012 a unui joc strategie pe ture competent și interesant.

X și Com

Pentru cei care-au deschis PC-urile/consolele mai târziu și n-au prins epoca de aur a invaziilor extraterestre, X-Com-ul cel bătrân te punea la cârma unei organizații non-guvernamentale pentru combaterea și înlăturarea turiștilor extratereștri (și extradimensionali în X-Com: Apocalypse). XCOM-ul lui Firaxis îi calcă pe urme înaintașului său și îți predă frâiele aceluiași ONG care veghează asupra integrității rasiale a Terrei. Invadatorii trebuie să moară. Nu înainte de a fi interogați. În urma unui prim contact (tutorial) dezastruos (scripturile, cu accentul pe I, îți mătrășesc trei soldați, prin peisaj sunt împrăștiate vreo două cadavre eviscerate, iar un arian cu ochi mov, controlat de sectoizi, măcelărește fără milă un rus cât un dulap), Puterile din Umbră decid că intențiile extratereștrilor nu coincid cu idealurile pământene și, drept urmare, te numesc pe tine, Mân(t)uitorul de Mouse (Gamepad în cazul nostru), în funcția de Director al organizației XCOM. Dacă vă întrebați de ce tutorialul e scriptat în așa fel încât să pierdeți din start trei oameni prețioși, va trebui să vă spun câte ceva de primul Enemy Unknown. E un joc necruțător. Banii sunt puțini, OZN-urile mișună ca țânțarii deasupra unei mlaștini, soldații cad ca muștele. Pe scurt, speranța de viață a unui proaspăt „membru" al grupărilor paramilitare de combatere a invaziei organizate este extrem de scurtă, iar tutorialul împănat cu secvențe cinematice al noului XCOM vrea să ne arate cu orice preț că Firaxis a surprins exact esența primului X-Com.

„Boy meets alien. Boy kills alien. Boy meets Ethereal. Boy kills another boy!"

Pe lângă rolul de a vă comunica „mor oameni, deci clar e un remake foarte credincios originalului", tutorialul servește și drept introducere în storyline. Da, ați citit corect: poveste, storyline. Avem un storyline în XCOM. Care încearcă să plătească tribut vechiului Enemy Unknown cum știe el mai bine: adică are aerul acela „campy" de film SF de categoria B al anilor '50 – '60. Însă, spre deosebire de primul EU, unde storyline-ul nu te încurca și era ascuns foarte elegant în documentația jocului și împrăștiat prin Ufopaedia, jocul celor de la Firaxis împinge lucrurile puțin mai departe. Avem câteva personaje vorbărețe (cercetătoarea nerăbdătoare cu accent german, inginerul bătrân, trecut prin viață, Zilierul din Umbră împrumutat, probabil, dintr-un episod din X-Files), aproape zece giga de filme (1080p și 720p, desigur) și o serie de obiective clare care trebuie îndeplinite pentru a înainta în pov... invazie. Sau pentru a ține pasul cu invazia, depinde cât de mult vă place să tărăgănați lucrurile. Fiindcă am jucat XCOM pe nivelul de dificultate Normal, nu m-am simțit presat de storyline și am putut rezolva problema extraterestră în ritmul meu, fără să mă grăbesc prea tare să îndeplinesc obiectivele impuse de scenariști. Producătorii recomandă Classic Ironman pentru veteranii Enemy Unknown, dar nu e o alegere prea bună dacă ești nou venit în universul X-Com, dacă nu stai prea bine cu nervii sau dacă deadline-ul te împinge de la spate. Așadar, pe Normal am supraviețuit bine-mersi câteva luni bune fără să mă împiedic de satanele cele mai periculoase ale universului X-Com. Și am văzut doar trei Ethereals în tot jocul. Toți „impuși" de storyline. Lucrurile au degenerat rapid după ce am îndeplinit obiectivele stabilite de consiliu (capturarea unui extraterestru viu, cerceta... dar nu vă stric surpriza). Ideea de bază e că în bătrânul X-Com urgia extraterestră își vedea liniștită de treabă indiferent de sforțările tale științifice (de exemplu, eu m-am trezit în a doua lună cu o bază extraterestră în Antarctica) și nu te aștepta să capturezi un lider ca să-ți trimită pe cap Etherealii sau cine știe ce alte lighioane de elită. Mai pe scurt, vechiul univers funcționa ca un sandbox, după regulile și mecanicile stabilite de designeri, fără intervenți majore din partea scenariștilor.
Noul XCOM e mai liniar din acest punct de vedere, lucru care, după părerea mea, dăunează rejucabilității. Eu unul nu cred că mă voi reapuca prea curând de el (am în plan un playthrough pe Classic Ironman, ca adevărații, dar cam atât). A nu se înțelege că îl consider timp pierdut, chiar dimpotrivă, însă nu va fi o prezență constantă pe hardul meu, cum s-a întâmplat cu Enemy Unknown-ul „microprosian".

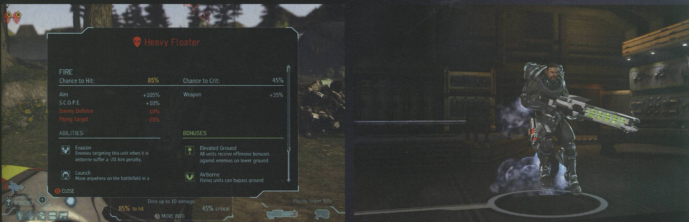
Geoscape

Jocul original era împărțit în două: Geoscape, care reprezenta partea strategică, și Battlescape, porția de tactică. În modul Geoscape erați Tătucul binevoitor care

se îngrijea de bunul mers al organizației. În alte cuvinte, tot ce ținea de managementul bazelor, interceptări, cercetare, inginerie clasică sau financiară, se petrecea în timp real pe Geoscape. Avem așa ceva și în XCOM (în caz că nu a devenit extrem de clar, când scriu XCOM, mă refer la jocul celor de la Firaxis, iar când vorbesc de X-Com, vorbesc de jocul lui Gollop), doar că Firaxis a renunțat la ceea ce au considerat ei că înseamnă „balast". Acum avem o singură bază, iar „supravegherea" regiunilor care nu se află în aria de acoperire se face cu ajutorul sateliților. Transferați și câteva interceptoare acolo unde e nevoie, și, cel puțin la nivel teoretic, Pământul e asigurat. Deși regret dispariția bazelor multiple (pe care majoritatea jucătorilor le specializau, existau baze de cercetare, „fabrici", baze de supraveghere și/sau interceptare și așa mai departe), pe care nu le-am considerat niciodată o corvoadă inutilă, managementul „sediului" a reușit să îmi capteze atenția și să mă țină ocupat între două misiuni la sol. Când am aflat că Firaxis a „uitat" de atacurile extraterestre asupra cartierului general (poate merg prea departe, dar, de prin 2001, căminul a devenit tabu și e extrem de traumatizant pentru un jucător din noua generație să fie atacat la el în casă), am fost tentat să cred că layout-ul bazei (destul de important în vechiul X-Com atunci când trebuia să fugărești, sau erai fugărit de, extratereștrii pe coridoarele bazei) nu va conta absolut deloc. Însă m-am înșelat. Laboratoarele, manufacturile, generatoarele și camerele de control ale sateliților oferă bonusuri importante de adiacență, deci e foarte important să aveți un plan în minte înainte să puneți mâna pe mistrie și cancioc. De asemenea, nu puteți construi chiar unde vă taie capul. Baza se dezvoltă și pe verticală, iar pentru a căpăta acces la etajele inferioare, va trebui să construiți un lift de acces, după care veți pune excavatoarele la treabă, să curețe locul înainte ca inginerii constructori (cu cât mai mulți, cu atât mai bine) să-și înceapă treaba. Pentru a mai complica puțin lucrurile, fiecare cameră are un necesar de energie. Energie pe care o veți obține construind generatoare obișnuite sau, pentru un output substanțial, generatoare geotermale (care pot fi construite doar în anumite locații, distribuite aleatoriu la începutul jocului). Ceva mai încolo apar generatoarele cu elerium și probabil vă veți oftica puțin că ați umplut un sfert de bază cu generatoare normale când o singură centrală cu elerium vă poate încălzi toată coșmelia. Ca să n-o mai lungesc prea mult, deși sunt de părere că managementul bazei a pierdut ceva din farmecul nouăzecist, Firaxis a reușit să țină provocarea la un nivel clar peste limita decenței.

Interceptare humanum est

Competența ta ca Director al organizației se reflectă cel mai bine în nivelul global de panică. Principala ta îndatorire e să ții sponsorii mulțumiți și calmi lansând sateliți ca un prăștier medieval pe teritoriile lor. O Chină mulțumită înseamnă 100 de credite și un inginer în plus pe lună. O Asie mulțumită înseamnă patru ingineri, 320 de credite si un bonus pentru upgrade-uri (pentru fiecare continent cu trei sau mai mulți sateliți, primiți bonu-







sul la care ați fi avut acces doar dacă ați fi construit baza pe acel continent). Cum îi ții mulțumiți? Arunci cu sateliți în ei, interceptezi eventualii turiști intergalactici și nu ignori NICIODATĂ o misiune pe teritoriul lor. Ceea ce e, practic, imposibil, deoarece aproape tot timpul ești obligat să alegi între două sau trei misiuni în țări diferite. Așadar, întotdeauna vei fi pus în situația ingrată de a alege ce plătitor de taxe va beneficia de serviciile tale în funcție de recompensa oferită și nevoile tale actuale (unii îți dau bani, alții ingineri, alții oameni de știință sau recruți noi... aproape întotdeauna aleg inginerii). E bine, zic eu, că ești ținut în priză, dar pe alocuri e cam nasol că efectele negative pot fi înlăturate, cel puțin pe Normal, destul de ușor. Ceva sateliți, o misiune de storyline care șterge din memoria cetățeanului de rând trei luni de panică și așa mai departe. Eu nu am pierdut niciun sponsor decât la final, când m-am grăbit să termin jocul și am ignorat un terror site. Pe nivelul de dificultate Classic, eventual cu Ironman activat (l-am încercat preț de câteva ore, o să revin la el când voi avea timp și nervi), lucrurile se complică, jocul devine mai fain (dar și mai frustrant), iar eșecul nu e o probabilitate, ci o certitudine. Nu vei pierde sponsori fiindcă ai stat degeaba, sau pentru că ai greșit cu ceva, ci pentru că viața e nasoală și mori la final. Din acest punct de vedere, oamenii de la Firaxis merită fiecare câte o strângere de mână pentru că au reușit să surprindă câte ceva din esența bătrânului X-Com. Unde, cel puțin până descopereai puterile PSI și intrai în God Mode (ca să nu spuneți că îi iert greșelile doar pentru că a fost făcut în 94), chiar simțeai că te afli în fața unui inamic de temut. Da, viața suge, ia și o bază extraterestră, apropos, China s-a retras din organizație. Descurcă-te. Și te descurci, că n-ai ce face. Pentru Pământ, 50 de euro și achievements! O bilă albă pentru Firaxis și un motiv în plus să îl încercați pe un nivel mai măricel de dificultate, chiar dacă articolul nu vi se pare chiar măgulitor.

Pe principiul una caldă, una rece, în XCOM n-am observat să existe vreo corelație între UFO-urile detectate și misiunile „la sol" (cu excepția asaltului unui UFO doborât sau aterizat). Posibil să mă înșel, dar un UFO „surprins" în zbor va rămâne un zburător și atât. Sau o epavă, dacă ți-ai făcut treaba. Adică nu are altă misiune decât să-ți dea ție o țintă. Și iarăși mă întorc la primul X-Com. Spre rușinea mea, mi-a luat ceva timp până m-am prins că există o logică în spatele puzderiei de OZN-uri care brăzdau cerurile Terrei. Un Terror Ship (le puteai identifica după „look-ul" din minigame-ul de interceptare sau, mai încolo, dacă ai construit un Hyperwave Decoder) neinterceptat ateriza și declanșa un Terror Attack. O concentrație mare de nave de aprovizionare (supply ships) îți sugera că băieții răi și-au construit o bază prin apropiere și, dacă erai inteligent, îți trimiteai propriile nave în recunoaștere, sporind șansele să detectezi baza din timp. Dacă te descurcai extrem de bine și doborai UFO-uri cu nemiluita, omuleții verzi (cenușii, de fapt) începeau să te caute. Când te găseau (presupunând că nu le doborai cercetașii), îți băteau la ușă cu battleship-ul. Sau te trezeai cu ei în bază. Ei bine, când am descoperit (n-aveam manual) aceste tipare, X-Com-ul a căpătat o nouă dimensiune, iar navele invadatorilor au încetat să fie niște simple cruciulițe roșii pe glob. În XCOM-ul cel nou, ce se întâmplă în văzduh nu prea pare să influențeze frecvența, locația sau dificultatea misiunilor de la sol. Nu e deranjant, nu consider acest comportament un deal breaker, dar ar fi fost plăcut ca toate elementele noului XCOM să se lege mai bine între ele. Oricum, dacă nu ați jucat X-Com, probabil nici n-o să observați că nu OZN-ul pe care l-ați ratat în urmă cu zece minute a pornit un terror attack asupra Londrei.



... cercetare diabolicum

Natura liniară a noului XCOM se reflectă și în cercetare. Teoretic, avem la dispoziție un arbore de cercetare destul de stufos. Practic, diferențele între două generații de flinte supertehnologizate sunt minime și, de obicei, se rezumă la bonusuri pentru damage. Se putea lucra la acest capitol. Nu știu cât de mult, având în vedere cât de diferite sunt mecanicile (despre care voi discuta puțin mai încolo) de luptă din XCOM: Enemy Unknown, dar sunt de părere că mai multă diversitate nu i-ar fi stricat și nici n-ar fi complicat jocul incredibil de mult. Ca un exemplu, dacă mai țineți minte, în vechiul X-Com tehnologia laser avea un foarte mare avantaj: armele nu consumau muniție, erau mult mai precise și mai rapide (două aimed shots pe tură, sau trei auto shots, presupunând că nu mișcați soldatul). De asemenea, erau foarte profitabile pe „piața neagră". Eu le-am folosit mult timp după ce am cercetat pușcoacele cu plasmă. În noul XCOM, alegerea e simplă: ai cercetat ceva nou? Folosește cu încredere, căci sigur e mai bun decât ce aveai tu înainte. Și atât. Totuși, armurile par ceva mai diverse. Deși vă puteți trimite oamenii la luptă în cea mai satanistă armură din joc, e bine să alegeți câte-o şubă potrivită pentru fiecare. De exemplu, în câmp deschis, un lunetist cu o armură cu jet pack e Moartea întruchipată.

Ca o paranteză, pe Normal am observat că laboratoarele de cercetare sunt cvasi-inutile. Am terminat jocul







și am cercetat cam tot ce se putea cerceta fără să construiesc un singur laborator, bazându-mă doar pe oamenii de știință primiți lunar de la țările membre și pe research credits. Aceste „research credits" reprezintă o noutate binevenită în universul XCOM. Le obțineți în urma interogării unui extraterestru viu (nu e musai să anchetați un lider) și înjumătățesc timpul de cercetare pentru proiectele de cercetare „asociate" fiecărei specii. De exemplu, interogatoriul unui sectoid vă aduce un bonus de 50% la viteza de cercetare pentru armele laser. Dacă v-a pus zeița norocului mâna în cap și reușiți să capturați un Ethereal viu, bonusul de cercetare se reflectă asupra tuturor tehnologiilor. Fiindcă pe Normal riscurile asociate capturii unui exemplar viu sunt destul de scăzute (în comparație cu celelalte niveluri de dificultate), puteți trece liniștiți prin joc fără să construiți laboratoare.

Momentul eroului necunoscut

Încet, încet, am ajuns la partea care, probabil, vă interesează cel mai mult: felia de tactică. În principiu, când o națiune îți cere ajutorul pentru a opri un atac extraterestru, sau după ce doborâți un UFO, vă trimiteți soldații să rezolve problema „with extreme prejudice", vorba CIA-ului. Aici, designerii de la Firaxis și-au lăsat imaginația să zburde, limitând-o pe a noastră în proces. Trei schimbări majore au zguduit universul X-Com din temelii. Prima ar fi eliminarea Time Units-urilor din peisaj. Acum, fiecare soldat are dreptul la două acțiuni pe tură. Dacă vă începeți tura cu un atac, vă luați adio de la a doua acțiune. Dacă efectuați două mișcări, vă luați adio de la atac. Nu contează că faceți un singur pas sau o sută, dacă vă mișcați soldatul fie și cu un milimetru, „consumați" o acțiune. Există câteva moduri prin care puteți ocoli aceste restricții, dar voi reveni la această mecanică de boardgame puțin mai încolo, când voi vorbi în detaliu despre „resursa umană" a Organizației.

A doua intervenție substanțială a echipei creative de la Firaxis a avut ca rezultat înlăturarea inventarului clasic, pe motiv că nu toată lumea dorește să „joace Tetris" în rucsac. Ceea ce e parțial adevărat, căci în X-Com era destul de incomod să-ți reechipezi oamenii înainte de fiecare misiune, fiindcă gașca lui Gollop a uitat să introducă o opțiune de a salva echipamentul unui soldat. Însă, soluția nu era înlăturarea completă a inventarului clasic, ci un simplu buton care să îți păstreze loadout-ul între misiuni. Având în vedere că numărul de soldați dintr-un squad a fost redus la șase (începeți cu patru și cumpărați upgrade-uri), nu cred că micromanagement-ul inventarului ar fi atins cote insuportabile, până și pentru un jucător din noua generație. Serios, eliminarea acestui aspect mi se pare că a ciuntit mult din atmosfera jocului. Goana nebună spre Skyranger cu un soldat inconștient



(sau cu un extraterestru capturat) în raniță, grenada pasată din mână în mână până la ușa UFO-ului, „jaful" cadavrelor (un tunuleț cu plasmă îți aducea peste 100 000 de credite pe piața neagră) de extratereștri, toate acestea reprezintă momente de neuitat pentru veteranii X-Com-ului, și sunt imposibil de reprodus în jocul celor de la Firaxis, care-ți nu-ți permite prea multă creativitate pe câmpul de luptă.

Trec mai departe la a treia mecanică, cea de cover, în jurul căreia gravitează gameplay-ul noului XCOM și al unei întregi generații de shootere. Nu-i vorbă, aveam cover și în primul X-Com, doar că nu-ți desena nimeni un scut pe zid ca să te prinzi că un metru de beton te poate proteja de proiectilele inamice. Mai mult, dacă te ascundeai după un zid, erai 100% sigur că glonțul extraterestru care, în mod normal, i-ar fi adus familiei soldatului tău o pensie de urmaș substanțială, se oprea în betonul salvator ce-i servea drept cover. Eventual, îl distrugea și-ți lăsa soldatul la mila celorlalți extratereștri ce pândeau din umbră,

dar nu mi-a murit niciodată un om pentru că zarul a hotărât că un metru cub de ciment are aceeași valoare defensivă ca un metru cub de telemea de oaie.

În XCOM, cover-ul nu te protejează complet de tirul inamic. Doar îți scade șansele să fii nimerit, nu le elimină. Deci există întotdeauna posibilitatea ca un trupete să o încaseze, chiar dacă s-a ascuns după o basculantă ce-i oferea full cover. Pe scurt, cover-ul parțial îți oferă un bonus de 20 de Defence (ceea ce înseamnă o penalizare de -20% pentru atacator), iar cover-ul full crește șansele de supraviețuire cu 40%. Așadar, întotdeauna va exista o șansă cât de mică să-ți pierzi un soldat, fiindcă generatorul de numere aleatorii a decis că azi nu e ziua ta norocoasă. Influența nefastă a „zarului" se face simțită mai ales pe nivelul de dificultate Classic, unde extratereștrii au fost înzestrați de Firaxis cu bonusuri substanțiale la chance to hit și chance to crit. Adăugați un mecanism de detecție al LOS-ului (Line of Sight) care dă rateuri când ți-e lumea mai dragă și ați obținut o posibilă sursă de frustrare care poate să-ți taie pofta de joc chiar în momentul în care-ai decis că XCOM-ul e o experiență interesantă chiar dacă nu-i calcă pe urme „bunicului" său. De foarte multe ori am simțit că în spatele invaziei nu stă un creier gigant, sau un extraterestru subțirel cu fruntea incredibil de lată, ci un monolit imens cu șase fețe.

Trupa de elită

E de la sine înțeles că s-a umblat și la trupeții din dotare. Pentru a ușura munca jucătorului, soldații din XCOM au fost „dezbrăcați" de toate atributele. Au mai rămas doar patru: Aim, Defense, Will și Health. Mai mult, cifrele sunt identice pentru toți recruții noi. E ciudat, dacă stau să mă gândesc. Am primit un sistem de personalizare al soldățeilor, le putem colora armurile și părul, le putem alege mecla și freza, ba chiar au și voci diferite, dar cu toate acestea parcă n-au personalitatea și farmecul pixelizaților identici din primul X-Com. Fiindcă una dintre plăcerile mele era procesul de selecție a soldaților vrednici să lupte pentru mine (pe baza atributelor, desigur), normal că m-a deranjat nespus de mult și această simplificare. Din fericire, lipsa atributelor trupeților este compensată de un sistem de specializări interesant. Avem patru specializări: Assault, Support, Sniper și Heavy, iar fiecare soldat va avansa doar în clasa care îi este asociată automat la primul level up în urma unui proces de selecție misterios. Spun misterios, deoarece am reușit să obțin un Sniper dintr-un recrut care a aruncat în aer doi sectoizi cu o grenadă. Credeam că asta îl va transforma într-un Assault, sau măcar Heavy, dar surprizele se țin lanț în XCOM. Pe măsură ce strâng kill-uri, trupeții vor avansa în grad și vor căpăta acces la abilitățile din arborele asociat clasei lor. Spun arbore, pentru că la fiecare level up va trebui să alegeți una din două abilități corespunzătoare gradului. Aceste skill-uri vă ajută să ocoliți unele dintre restricțiile impuse de sistemul cu două acțiuni pe tură, sau de inventarul limitat, și adaugă o considerabilă porție de sare și piper jocului. De exemplu, Run & Gun permite unui soldat din clasa Assault să atace un inamic chiar dacă și-a „consumat" cele două acțiuni pentru un sprint extins. Un Sniper cu Double Tap poate elimina (în caz că-i nimerește, desigur) două ținte pe tură. Și, cum spațiul e limitat, vă las vouă plăcerea să experimentați cu diverse build-uri.



Pe principiul „pofta vine mâncând", și partea tactică a XCOM-ului a început să se lipească de mine din ce în ce mai mult, pe măsură ce soldații mei avansau în grad și deveneau din ce în ce mai utili. Un trupete experimentat nu numai că îți ușurează ție viața, ci îmbunătățește substanțial jocul. Serios, când oamenii încep să crească în grad, veți observa și o creștere calitativă a jocului. Capeți mai multe opțiuni tactice și jocul devine brusc mai interesant. De aceea, veți ține cu dinții de gradați. Știind că va trebui să te întorci la recrutul care nu poate căra mai mult de o grenadă fără să se cocoșeze, normal că o să muști din masă când vei pierde un om experimentat. Astfel, senzația de pierdere ireparabilă pe care o încercai și în primul X-Com atunci când un ofițer botezat de tine cădea la datorie după vreo zece misiuni împreună se regăsește și în noul Enemy Unknown.

Problema acestui sistem de clase, pe care o veți remarca doar dacă v-ați petrecut foarte mult timp în X-Com (în caz contrar, săriți cu încredere peste acest paragraf), sau dacă luați jocul prea în serios, este rigiditatea. Da, e drept, un sistem în care fiecare are rolul lui bine stabilit este un sistem care funcționează. Iar în XCOM, făcând abstracție de micile (marile) frâne impuse de zar, un squad bine ales funcționează brici, cel puțin în teorie. Te simți un mare tactician când execuți cu suc-

ces manevre militare culese de prin manualele Armatei, respectând proceduri și așa mai departe. Din acest punct de vedere, noul Enemy Unknown este un joc de strategie și tactică pe ture excelent, mai ales pentru anul 2012. Nu fac mișto, chiar sunt sincer. Și, păstrând proporțiile, respectă oarecum realitatea. Și în armată unul cară agheul, altul Dragunov-ul, altul AK-ul și așa mai departe. Însă, sistemul începe să scârțâie când observi că tipul cu mitraliera grea nu vrea și nu poate pune mâna pe o pușcă de asalt. Sau că un Assault nu poate culege de pe jos bazooka demolatorului căzut la datorie, devenind, astfel, noul Heavy al squad-ului. De ce ai avea nevoie de o bazooka, vă întrebați? Simplu, vrei să „construiești" o ușă în OZN, iar heavy-ul este singurul care poate ținti obiecte din decor. Free aim-ul a dispărut și el din vocabularul XCOM-ului, se pare. În alte cuvinte, nu prea e loc de improvizație în jocul celor de la Firaxis. Am spus-o și în paragraful dedicat inventarului, o mai spun și acum: în X-Com, improvizația reprezenta mama succesului. Sigur, dacă aveai noroc, puteai executa misiunea ca la carte, dar cât de minunat era când o situație neprevăzută te obliga să improvizezi în mod creativ. Or, exact elementele la care Firaxis a renunțat erau cele care, lucrând împreună, creau un gameplay emergent. Da, poate sună stupid, căci n-am găsit un corespondent elegant în dulcele grai românesc, dar noului XCOM îi lipsește... emergența.



„Invaders must die!"

M-am luat cu vorba și am uitat complet să vă spun împotriva cui o să luptați. Da, am aruncat câte-un Ethereal pe ici, pe colo, dar n-am intrat în detaliu. O să o fac acum. În general, cam toți vrăjmașii din primul X-Com ne invadează și în 2012. Sectoizii mici cu fruntea lată, muttonii cei solizi, distribuția a rămas aceeași, în mare parte. A, apar Thin Men, dar, dacă veți citi cu atenție concluziile autopsiei, veți observa că ei sunt foștii Snakemen după o vizită la chirurgul plastic extraterestru. În general, dacă vă era frică de ei în X-Com, o să vă fie și acum. La acest capitol, Firaxis și-a făcut temele, căci și acum îți saltă inima din loc când auzi sau vezi o patrulă de crysalids în exercițiul funcțiunii (adică injectând o larvă într-un fost cetățean, viitor zombie, viitor crysalid). Muttonii, care nu m-au înspăimântat prea tare în X-Com, au primit ceva doze de steroizi și acum au reușit să-mi smulgă câte-un „F**k!!!" de câte ori apăreau pe ecran. Circul devine și mai colorat când intră în scenă fruntașii invaziei, cei cu puteri PSI. Brrr. În principiu, lighioanele vă furnizează îndeajuns de multe motive încât să le țineți minte o bună bucată de vreme, mai ales dacă sunt mai norocoase decât voi.

AI-ul care-i însuflețește merge mână în mână cu script-urile și reprezintă un alt motiv de discordie între fanii vechi și noi. De obicei, patrulele extraterestre stau în întuneric și tac mâlc până vă împiedicați voi de ele. Când îi descoperiți, ei vor primi dreptul la o acțiune. Exact cât să-și bage capul la cutie și să nu-i poți lua prin surprindere. Tocmai acest obicei al patrulelor extraterestre influențează incredibil de mult gameplay-ul. Fiindcă știi cu siguranță că, în peste 80% din cazuri, omuleții verzi stau în întuneric până când dai de ei, principala ta grijă va fi să nu „descoperi" mai mult de un grupuleț. Adică „să nu iei aggro". Vă sună cunoscut? Spre deosebire de X-Com, unde întotdeauna exista pericolul să încasezi o flegmă verde de plasmă din umbră, în remake-ul Firaxis, dacă nu-i vezi, nu te pot răni. Dispare, astfel, o mare parte din atmosfera de teroare pe care bătrânul Enemy Unknown o degaja prin fiecare pixel. Ca să nu fiu nedrept, există și excepții care te țin cu sufletul la gură, ceva mai rare, cum ar fi terror missions, unde ești „încurajat" (a se citi „obligat") să-i elimini pe ei înainte ca ei să elimine toți civilii și să-ți strice scorul. Dacă tot am adus vorba de misiuni, recunosc că Firaxis a tratat cu eleganță un aspect ignorat de primul X-Com, și anume varietatea obiectivelor. Pe lângă terror attacks și clasicele asalturi, în XCOM-ul cel nou există și alte genuri de misiuni. Câteodată trebuie să escortezi un om de știință, altă dată chinezii te roagă să dezamorsezi o bombă plasată într-un punct strategic de către invadatori, există diversitate. Deși misiunile de dezamorsare pot deveni teribil de enervante, pică bine după vreo zece asalturi în care ai tocat extratereștrii încet, meticulos, grup cu grup, după aceleași și aceleași tactici la care te obligă obiceiurile nesănătoase ale AI-ului.

La final, țin să îmi cer scuze pentru aerul ușor schizoid și dezorganizat al articolului. Cam asta e senzația pe care mi-a lăsat-o și mie XCOM: Enemy Unknown. Sunt ușor confuz și mai că mi-aș fi dorit o amnezie de vreo lună și ceva, să nu-mi mai vină în cap la fiecare pas „X-Com a făcut-o mai bine". Luat separat de înaintașii săi, Enemy Unknown nu e un joc prost și chiar vă merită atenția și banii (probabil, preț full dacă e primul vostru XCOM și sunteți bogați, o reducere de minimum 60% dacă sunteți fani înrăiți ai lui X-Com). Mai ales dacă ne gândim că, în ciuda streamlining-ului, XCOM a rămas, totuși, o strategie interesantă și provocatoare. Și nu e de ici de colo să vezi un produs AAA al anului 2012 care să nu se adreseze celui mai mic numitor comun al omenirii. De asemenea, mi se pare uimitoare și decizia celor de la 2K Games de a finanța strategia Firaxis-ului în defavoarea shooter-ului anunțat acum câțiva ani, spre indignarea celor bătrâni și mai cârcotași din fire. Veteranilor seriei nu le pot spune decât că Enemy Unknown nu este Remake-ul pe care îl tot așteaptă de vreo cincisprezece ani.

■ **cioLAN**



VERDICT LEVEL

+
- sistemul de clase
- complex pentru anul 2012

−
- nu e X-Com, deși îi poartă numele
- destul de liniar
- probleme cu determinatea LOS-ului

PE SCURT:
E interesant, e provocator, dar nu e Enemy Unknown și nu mi se pare că are ce-i trebuie pentru a deveni un clasic de anvergura „bătrânului". Dacă doriți să retrăiți experiența X-Com în haine HD, va trebui să mai așteptați. Restul, luați-l cu încredere.

8

Gen Strategie **Producător** Firaxis **Distribuitor** 2K Games
Ofertant store.steampowered.com **On-Line** www.xcom.com
CERINȚE MINIME: **Procesor** Dual Core 2.4 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** NVIDIA GeForce 8500 /ATI Radeon HD 2600

ALTERNATIVA X-COM: ENEMY UNKNOWN
Încercați neapărat și Originalul. Merită efortul.

Mereu vor fi și alții, numai buni de tocat mărunt.

ALRIGHT. NOW YOU SHOULD TRY KILLING THE NEXT GUY.

HOTLINE MIAMI

Arta carnagiului, desăvârșită în roz

Până acum, nimic din viața ta nu avea un sens desăvârșit. Acolo unde te așteptai să găsești un scop, exista doar o urmă de înțeles. În cel mai bun caz, reușeai să asimilezi o piesă din tot acest puzzle haotic, aflat într-o veșnică metamorfoză. Ți-ai pus întrebări și ai plecat în căutarea răspunsurilor pe oceanele rațiunii, călătorind pe o corabie zămislită din carnea cunoașterii umane, îmbolnăvită de un scorbut animalic. Cu fiecare briză de vânt, te distanțai tot mai mult de tot ce ești, ai fost și vei fi vreodată. Ai știut dintotdeauna că vei ajunge aici, la marginea lumii cunoscute. Ai știut de când a sunat telefonul acela blestemat. Până acum, nu credeai în existența unui sens total. Hai, răspunde, așteptai acest apel...

De la un sociopat la altul

Mi-am petrecut ceva timp explorând ultra-violența din ficțiune, ghidat de curiozitate. Nu știu dacă a fost o pornire instinctivă sau un simplu puseu de rebeliune îndreptat împotriva convenționalului, însă plimbarea mea pe veșnic însângeratele câmpii ale carnagiului, teren fertil din cultura pop, a echivalat cu o descoperire de sine – un proces de autocunoaștere, dacă vreți. Puțin câte puțin, am reușit să înțeleg un mic fragment din motivul aflat în spatele poftei nebune de sânge, comune oricărei ființe umane aflate în viață, inclusiv a mea. Dacă paragraful introductiv din acest review nu are sens la prima citire, te asigur că experimentezi o iluzie cognitivă. Totul are sens, chiar și violența. Ai văzut vreodată brutalitatea ridicată la nivel de artă? Ai experimentat carnagiul fără teama de consecințe? Sigur că da! O faci de fiecare dată când privești un film de război sau un slasher clasic. Verși sânge și pompezi adrenalină în vene cu fiecare glonte tras în Call of Ciuciu. Respiri și consumi violență de parcă vine sfârșitul lumii. Împreună, am devenit adevărați experți în tainele ucisului, tot mai puțin sensibili în fața excesului de sânge vărsat cu gratuitate. Și nu suntem deloc eclectici. O, nu, știm exact ce vrem, ce „gâdilă" animalul din noi! Pe parcursul celor trei ore de ultra-violență suprarealistă din jocul celor de la Dennaton Games, am împrăștiat sânge pixelat cu zâmbetul pe buze, savurând bucuros fiecare secundă de bloodlust. Muzica – grohăiala aceea sintetizată în ritm delirant sublim –, culorile și imagistica vibrantă m-au lovit din căști și monitor direct în creier, ca un pumn strâns de mescalină; un spectacol psihedelic dedicat spiritului ludic sociopat din abisul furiei reprimate – numai așa pot descrie Hotline Miami. În cel mai bun caz, povestea acestui joc bizar este un trip haotic. Începi prin a învăța cum să omori, acționând cu nonșalanță și sânge rece reptilian. Această deprindere se transformă rapid în reflex pavlovian, devenind o activitate plăcută, aproape recreativă. De obicei, o singură lovitură bine plasată este suficientă pentru a pune la pământ inamicii, cu toate că, uneori, trebuie să apelezi la execuții brutale pentru a termina definitiv oponenții ceva mai rezilienți. Majoritatea misiunilor încep cu un apel telefonic criptic și sfârșesc într-o baie de sânge. Există, cred, un oarecare fir epic ascuns sub tot stratul de psihoză, dar devine irelevant imediat ce înțelegi că jocul se transformă într-o metaforă grobiană la adresa celor mai spurcate tendințe caracteristice oricărei ființei umane. Întreaga acțiune se desfășoară dintr-o perspectivă top-down, surprinzător de captivantă, de care începea să-mi fie dor. Din fericire, fiecare detaliu a fost ales și implementat cu măiestrie de producători, pentru a satisface și cei mai pretențioși adoratori ai genului retro. Până și masca de porc are un sens bine definit – câte unul pentru fiecare dintre noi.

Don Juan, presupun?

AND WHO DO WE HAVE HERE?

Therianthropy

Psihoza isterică, definitorie pentru întreaga atmosferă a jocului, evoluează odată cu fiecare nou capitol, dezvăluind o lume ermetică și sufocată de violență, literalmente cuprinsă între patru pereți. Feeling-ul general este cel de cocktail volatil, o îmbinare între Drive (filmul lui Winding Refn), Pulp Fiction și Layer Cake, alegere inspirată din partea producătorilor, aș zice eu. De altfel,

Intermezzo. Respiro. Need more meds.

Kaboom! Cotcodac! Kaboom!



Tony Montana, pantera cluburilor retro

Îmi place să-i spun artă

nici gameplay-ul nu a scăpat de efectele transformatoare ale culturii pop „gory", fiind definit printr-un cumul de tensiune, urmat de scurte explozii de brutalitate și finalizat printr-o eliberare interioară. Pe scurt, scena din lift, pentru cine a văzut Drive. Dar nu poți transforma un apartament bidimensional într-o măcelărie, fără să ai un plan bine pus la punct. Hotline Miami pedepsește crunt orice greșeală (cu moartea), așa că singurele două opțiuni viabile sunt tactica și abordarea trial & error. Din acest punct de vedere, jocul seamănă foarte mult cu Super Meat Boy: moartea te aduce la începutul nivelului, deși numărul de încercări este nelimitat. Ai la dispoziție un arsenal complex, alcătuit din arme albe și arme de foc. Cele melee sunt silențioase, așadar preferabile pentru cine joacă tactic. Pe alocuri, Hotline Miami se simte ca un adevărat stealth game, îmbibat într-un roz retro sfidător. Totuși, odată ce începi să memorezi traseul „gărzilor", șansele de supraviețuire cresc semnificativ, până când devine relativ ușor să completezi cele 19 capitole ale jocului. Cred că am tras maximum 3 focuri de armă pe parcursul poveștii, katana și bâta de baseball fiind unelte mult mai practice pentru „dat omorul". Mi-a plăcut felul în care te poți ajuta de uși pentru a pune la sol inamicii din dreptul lor, un șiretlic extrem de practic dacă este folosit la momentul potrivit. Din nefericire, sunt tot mai aproape de finalul recenziei și încă nu am amintit nimic despre blestematele acelea de măști! E foarte dificil să abordez subiectul fără să intru iarăși pe tărâmul metafizicii sau al drogurilor. Anyway, între misiuni, personajul principal este confruntat, într-o cameră obscură, de trei indivizi mascați în cocoș, cal, respectiv bufniță. Vedeți? Mă lovesc mereu numai de jocuri pline până la refuz cu simboluri obscure, violență și înțelesuri criptice. Oricum, cei trei tipi cu capete de animal joacă un rol în story, relevând puțin câte puțin din trecutul personajului tău. Mai mult, pe parcursul campaniei deblochezi o sumedenie de măști animalice, fiecare cu proprietăți și bonusuri speciale, pe care le porți atunci când zbori organe interne din rusnacii îmbrăcați în alb, cu spume la gură și multă, MULTĂ cocaină în sistemul circulator. The Great 80's my ass!

Viddy well, little brother. Viddy well.

În Hotline Miami vei muri o dată la fiecare 10 secunde. Este un proces natural, de care nu trebuie să te temi. Trebuie să înțelegi că ai în față mai mult decât un simplu joc, fiindcă HM are toate trăsăturile unei supradoze de narcotice și ultra-violență, concentrate într-o pastilă digitală. După două-trei ore petrecute în compania capodoperei suedezilor de la Dennaton, rămâi cu gura uscată și pulsul ridicat. Ești altceva, de parcă masca de porc sau de morsă nu vrea să mai fie dată jos. E un coșmar sau o criză de sevraj? Nu știu. Tot ce știu cu siguranță este că am avut ocazia să parcurg unul din cele mai bune jocuri ale ultimului deceniu. Și a fost atât de... extatic.

PS: Am preferat adresarea directă, pentru că Hotline Miami este o experiență unică, iar experiențele de acest gen trebuie împărtășite într-un cadru intim, aproape confesional.

■ **Aidan**

VERDICT LEVEL



- atmosfera extraordinară, stilul artistic unic, muzica psihedelică
- gameplay sublim, un deliciu gory
- ultra-violența ridicată la nivel de artă

- pe cuvânt dacă găsesc...

PE SCURT:

Hotline Miami este top-down-ul pe care m-am născut să-l joc. Îl recomand oricărui iubitor de cultură pop, în special celor cu o înclinație bolnavă pentru genul splatter.

9

Gen 2D Top Down Action **Producător** Dennaton Games **Distribuitor** Dennaton Games **Ofertant** GamersGate.com **Online** hotlinemiami.com

CERINȚE MINIME:
Procesor 1.2 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Video** Suport DirectX 8

ALTERNATIVA SUPER MEAT BOY / SUPER CRATE BOX
Ambele jocuri sunt disponibile pe Steam. Super Crate Box e gratuit, așa că merită încercat primul.

Sfârşit markant! À la Şef Ninja.

MARK OF THE NINJA

Când cei de la Klei Entertainment (Shank) au realizat că ideea lor – un side-scroller 2D (un joc în care de obicei te miști de la stânga la dreapta, ca în Mario), stealth (în care mai mult te ascunzi decât te bați), cu ninja (mercenari plătiți pentru a sabota, asasina, spiona din umbră) – nu prea a fost pusă în aplicare de nimeni, au început rapid să caute investitori. Sau, distribuitori cum îi numim noi, oarecum incorect. Nu de alta, dar developer este tradus ca producător, iar pentru cel care dă banii nu am mai avut ce să alocăm. Propun... baștan. Dar să revenim. Bătând din poartă-n, poartă, de-a lungul și de-a latul celor 7 hotare, cei de la Klei au ajuns până la urmă și la baștanul-baștanilor, sultanul Microsoft, care a spus: „Peasant (vedeți voi, sultanului M$ îi place să se considere emancipat și a învățat chiar și câteva cuvinte în limba nouă), îți dau eu bani pentru recoltă, dar vreau să folosești pământul meu." Cum ogoarele sultanului sunt recunoscute ca fiind bune de arat, Klei au spus „da, mulțumesc" și s-au pus pe muncă. Rodul muncii lor este Mark of the Ninja, care, inițial, nu a putut fi gustat decât de cei de la curte, pentru că MotN nu mergea spălat decât în chiuvete Xbox 360, și știm cu toții că numai bogătașii au așa ceva. După ce curtea s-a plictisit de noua invenție (nu le-a luat mult), sultanul, pentru că a fost un an bun și a avut surplus la producție, a decis să automatizeze sistemul de spălare, astfel încât oricine să se poată bucura de noul fruct. Știe sultanul ce face, când poporul mănâncă, uită de celelalte probleme.

Așa se face că la nici două luni de la lansarea pe 360 am avut plăcerea să încerc și să duc la capăt (pe PC) unul dintre cele mai bune side-scrollere de care-am avut parte până acum. Povestea jocului, despre răzbunare și încheiat socoteli, e doar un pretext pentru ce urmează... furișeală, asasinări, jocuri de lumini și psihologice, cățărări pe pereți și „zburat" pe acoperișuri. Filmulețele-desen animat dintre misiuni sunt frumoase, dar par puse cât să nu se supere nimeni că jocul nu vine și cu o motivație... epică. De fapt, primele 2-3 niveluri țin loc și de tutorial, și aproape m-au plictisit, în sensul că sunt foarte clare în a-ți explica care sunt mecanicele de joc și implicit ce poți face și ce nu. Și-ncepi să te gândești... „păi, bine, și asta e tot ce o să fac? Să dau în cap pe la spate timp de 20 (vorba vine 20, nu le-am numărat) de niveluri de acum încolo?!" Ce nu-ți arată aceste prime 3 niveluri este cât de deștept și interesant se va dezvolta jocul în jurul acestor mecanici. Upgrade-urile, dar și diferitele tipuri de inamici și puzzle-uri, vor sălta gameplay-ul și-l vor face atât de intens, încât te va uita Dumnezeu în fața monitorului. Ca să scăpăm de tehnicalități, portarea este impecabilă, recomand gamepad, dar merge fără probleme și din tastatură. S-a mai întâmplat să iasă în desktop, dar jocul salvează automat, des și bine, deci nu prea importă. Pe







scurt – numai de bine. Arată genial și se aude și mai și. De fapt, o să vă bucurați ca un copil când vi se va spune: lipește urechea de ușă și o să poți simți oamenii dinăuntru. Deschide puțin capacul aerisirii și e suficient ca să vezi cine se află în acea cameră. Învață această tehnică și o să poți să asasinezi direct din ascunzători. Caută scroll-urile, iar acestea te vor premia cu costume din ce în ce mai interesante. Ai îndeplinit misiunile secundare? Foarte bine, acum ai acces și la o bombă cu fum, o săgeată otrăvitoare etc. Jocul parcă nu are limite, iar fiecare nou upgrade/gadget/abilitate are locul și utilitatea sa, fără a fi însă de cele mai multe ori obligatoriu să le porți cu tine (mare realizare la nivel de level design), în timp ce fiecare nou oponent și locație reușesc cumva să țină pasul cu superomul în care te transformi.



Misiunile pot fi abordate diferit. În sensul că poți să-ți pui în minte să omori tot ce mișcă, sau, din contră, să nu te vadă nimeni. Datu-n cap este și el de două feluri: în forță sau prin asasinare – din umbre, pe nesimțite etc. –, lucru care-ți va garanta, dacă nu sunt găsite cadavrele, și că nu va da nimeni alarma. Recomand o primă trecere plină de acțiune în care să încercați să omorâți câți mai mulți oponenți fără să fiți văzuți. Din mai multe motive. O dată, pentru că majoritatea sub-misiunilor pe care le primiți (neobligatorii, dar bine de făcut) se axează pe dat omoru' – lucru care vă neagă automat bonusul „pacifist". Mai mult, în acest fel (după ce ați făcut curățenie), veți putea căuta în liniște camerele (oarecum) secrete în care se află scroll-urile. Nu recomand lupta în forță, fiindcă de cele mai multe ori nu dă rezultate, Ninja este foarte agil, dar deloc rezistent la gloanțe. Și, nu în ultimul rând, jocul poate fi foarte frustrant (la o primă trecere), dacă încerci să-l termini fără să fii văzut de nimeni.

Nu vă faceți probleme, jucat așa titlul nu devine plictisitor, mai ales dacă vă puneți în cap să curățați complet nivelurile, doar diferit. În sensul că, în loc să vă gândiți cum să treceți de o cameră fără să fiți văzuți, trebuie să vă gândiți cum să omorâți pe toată lumea fără să fiți văzuți. În plus, dacă alegeți partea pașnică, pierdeți unele dintre cele mai cool animații și reacții din istoria jocurilor. E o plăcere (de om nebun, dar tot plăcere) să vezi cum Ninja (nu are nume) sare de pe tavan în capul cuiva, îl trage într-o gură de aerisire sau îl sugrumă și-l agață de o lustră. Acțiune care, apropo, poate băga frica atât de tare în cei care vor descoperi cadavrul, încât sunt șanse ca aceștia să înnebunească și să tragă în tot ce mișcă. Aceste mici atenții psihologice sunt multe și pot schimba rezultatul „luptelor" în mod surprinzător. În plus, oponenții se strigă, se acoperă, te caută. Gameplay-ul este o plăcere chiar și când ești găsit și omorât, pentru că de cele mai multe ori mai înveți ceva și de aici.

Undeva, în ultimele misiuni, mă gândeam amărât că nu prea merită să reiei jocul (așa cum prevăzusem) din cauza unui upgrade „forțat" foarte puternic. După ce l-am terminat însă (și m-a dat pe spate), gândurile deja îmi zburau către o a doua trecere. După generic deblochezi un mod de joc numit +, în care repornești în poveste păstrându-ți toate upgrade-urile și costumele strânse. Inamicii sunt mult mai puternici, mult mai atenți, iar tu nu vezi decât în față și nu mai „simți", ca și cum ai avea radarul cu tine, tot ce se întâmplă în jurul tău. Schimbări care contracarează exact cât trebuie puterile super-ninja-ului tău. A doua trecere a fost pentru mine un cu totul alt joc. Am ales, logic, să nu omor pe nimeni, iar distracția s-a transformat din action-stealth în stealth-puzzle.

A, și să nu uit! MotN este, la fel ca și Braid, unul dintre acele jocuri impresionante doar prin gameplay, dar care vine însă cu un final extraordinar care valorifică exponențial toată experiența. Un final care te poate da pe spate sau nu, în funcție de starea ta de spirit, de cât de mult ai investit în poveste și te-ai lăsat absorbit în universul dat.

■ **ncv**



VERDICT LEVEL

+
- abilitățile și upgrade-urile
- varietatea și inteligența inamicilor și puzzle-urilor
- rambo nu, umbre da
- sunetul și efectele vizuale anexate lui

–
- foarte rar, frustrant
- scump, dacă ai de gând să zbori prin el

PE SCURT:
Ninja, furișeală, gameplay complex, puzzle-uri interesante, multiple moduri de abordare, portare cu cap, sunet și grafică impresionante. Ce vreți mai mult?

9.5

Gen Stealth-Side-Scrolling **Producător** Klei Entertainment
Ofertant store.steampowered.com **On-Line** markoftheninja.com

CERINȚE MINIME:
Procesor Dual Core 2.4 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** compatibilitate DirectX 9.0c

ALTERNATIVA BRAID
Schimbă stealth-action cu platforming-action, asasinatul cu abilitatea de a da timpul înapoi, umbrele cu pastelul și ai Braid. Finalul este chiar mai genial.

CYBERPUNK TEXT ADVENTURE

CYPHER

La început a fost Cuvântul!

Mă întreb câți dintre cei care vor citi acest articol au avut ocazia să joace „text adventures" la vremea lor. Mai mult, câți dintre ceilalți au avut curiozitatea sau nebunia să se atingă de atare relicve în vremuri în care căutătura galeșă a unui Half-life sau Morrowind, a unui Sanitarium sau AOE 2 făceau aventurile text să pară niște dame ofilite și greoaie. Din fericire pentru majoritatea covârșitoare, articolul de față nu va face apologia comorilor trecutului, pe nedrept uitate în searbădul folos al giuvaierelor făcute din plastic lucios ale zilelor noastre. Iar asta pentru că 1) eu însumi n-am jucat susținut altceva în afara celor trei Zork-uri și a unui Indiana Jones creat de fani, pare-mi-se, 2) frații Cabrera, creatorii Cypher-ului de față, sunt molipsitor de entuziaști, făcându-și reclamă mai degrabă ca deschizători de drumuri decât ca morocănoși conservatori.

Pentru cei dintre voi care nici măcar nu știu mecanismele de bază ale aventurilor de modă foarte veche, deci cele cărora Monkey Island și Day of the Tentacle li s-ar adresa din postura unor odrasle respectuoase: interacțiunea cu universul jocului se desfășoară strict sub forma tastării unor comenzi pe care personajul controlat de tine le execută în lumea virtuală. Toate acțiunile gestuale (ridică, folosește, examinează), deplasarea și orientarea (în cele patru direcții cardinale), ca și descrierea mediului înconjurător și a evenimentelor poveștii, se derulează sub ochii jucătorului sub formă de text. Trebuie să recunosc că acum zece ani, atunci când luam cu asalt această lume uitată, sistemul mi s-a părut destul de învechit și dificil de stăpânit. Dimensiunea grafică fiind abolită, m-am trezit în imposibilitatea de a mă orienta în spațiu, de a vizualiza intuitiv acțiunile pe care trebuia să le întreprind, de a mă simți în largul meu într-o lume pe care o percepeam ca „handicapată".

Astăzi văd lucrurile un pic diferit, iar în scurtul lor manifest, frații Cabrera declară fără echivoc că exact pe asta se bizuie – pe puterea de sugestie și pe arborescența lucrativă a imaginației. Dacă atunci mi-au trebuit cea mai încăpățânată pasiune și o izolare hibernală pentru a mă putea pătrunde de farmecul arheologic al aventurilor text, acum mi-a fost de-ajuns să-mi amintesc cât potențial narativ, cât fior artistic și cât delir propriu pot stârni câteva paragrafe de text, indiferent de calitatea scriiturii. Iar asta pentru că un „text adventure" e, în esență, un plan de nuvelă în a cărei structură și desfășurare poți interveni repetat, orientând acțiunea, modificând peisajul, suprimând și născocind direcții sau linii de dialog, în ultimă instanță, proiectându-ți mental versiunea finală a acestei ciorne a unei capodopere autografe. Cu adevărat ficțiune interactivă.

În continuare, fundația gameplay-ului e asigurată de parser, respectiv acel instrument care primește și analizează sintactic comenzile introduse de către jucător, modificând mediul jocului în consecință. Consultarea manualului jocului devine aproape obligatorie, fiindcă gama de acțiuni posibile în Cypher (dependente de folosirea unui verb anume) este limitată: e vorba de cele mai comune, care desemnează acțiuni și mișcări esențiale (take, use, go etc.), și de câteva care declanșează evenimente adiționale (de ex. kiss, dance), simpatice, dar neesențiale progresului în joc. Din punctul ăsta de vedere, deși ușor rigid, parser-ul necesită o perioadă de acomodare rezonabilă și funcționează destul de bine, fără bug-uri grosolane.

Problemele apar în momentul în care ești nevoit să dialoghezi. Uneori e suficient să i te adresezi unui personaj cu un singur cuvânt cheie ca acesta să-ți răspundă, mai ales când este vorba despre „small talk", însă majoritatea mutărilor cu greutate (cand acțiunea avansează) vor trebui declanșate în urma unor afirmații sau interogații complete. Nu ai altă soluție în afara experimentării, iar de câteva ori parser-ul s-a dovedit a fi rudimentar și

• TECNOIR NIGHT CLUB - DANCE FLOOR
The pink laser makes living shapes against the Yinguenyas myst that surrounds the dance floor. A battle representation between a blue dragon and a samurai warrior from the Tokugawa era takes place over the Yakuza crowd who dances spasmodically at the center of the nightclub. You've seen radical modifications before, but none like the ones you see here. They have an acquired taste for the antique and some of the prosthetics they wear are a mixture of clockwork and today's technology done by the finest artisans NeoSushi can offer. While you push your way through the dance floor you notice naked Maikos dancing kabuki on high platforms. Some of them are older women who need to pay Yakuza for protection of their tea houses.

To the south, you see TecNoir's hall entrance. It's in shadows to provide its visitors a thin layer of privacy. To the north, you see the table sector where Yakuzas are having dinner on top of naked maikos.

>dance
Your moves are so smooth every single person on the floor stops to watch you float.
[Your New score is 510/1250]

»

obtuz. Să vă dau un exemplu: m-am chinuit să aflu cine era persoana de contact în cazul unei afaceri ilicite încercând zeci de variante de întrebări care conțineau cuvântul cheie „contact", inclusiv „Who is the contact?" Fără rezultat. Disperat, am căutat o soluție pe câmpiile internetului, ca să găsesc că întrebarea corectă ar fi fost „Who is your contact?" Veți fi de acord că diferențele sunt minime, iar parser-ul ar fi trebuit să recunoască întrebarea ca una valabilă, necramponându-se de folosirea unui anumit pronume.

Ce trebuie imediat adăugat este că Cypher e departe de dificultatea și complexitatea aventurilor de acest gen din anii '80. Iar ăsta nu e un defect, ci un argument pentru ca orice gamer, inclusiv cel complet profan, să-l încerce. Te vei putea descurca inclusiv dacă alegi să te orientezi în lumea jocului în timp real (adică să nu-ți desenezi hărți ca să poți naviga, decorul nefiind atât de labirintic), puzzle-urile nu sunt deloc complicate, iar dățile în care poți muri îți sunt evident semnalizate cu ceva timp înainte. Mai apoi, ne jucăm un pic de-a hackerii, iar scenele de acțiune sunt destul de dese; soluțiile survin, însă tot prin intermediul evaluării mediului înconjurător și a unor raționamente logice, apropiindu-se astfel de un gameplay clasic. A tasta „duck here, crawl there, escape north" în mijlocul păienjenișului mental de camere și inamici este mult mai satisfăcător decât a realiza respectiva succesiune prin trei clicuri. Iar asta, fiindcă ai tot timpul din lume între a da două comenzi, putând analiza situația, gândi strategii, cântări variante, creându-se un sentiment similar turn-based-ului.

Decizia care ar trebui să separe Cypher de înaintașii lui și să-l circumscrie modernității este introducerea unei minime interfețe audio-grafice. Ecranul nu va mai fi de o sobră nuditate neagră, ci vom avea în stânga textul și linia de comandă, pe când în dreapta ne delectăm cu câteva artificii vizuale menite să ne stimuleze imersiunea. Le enumăr rapid: obiectele din inventar sunt redate grafic, o minusculă cameră de supraveghere afișează un instantaneu din zona în care ne aflăm, pe fundal avem un portret animat al protagonistului, adus de spate și fumând cu nesaț, iar întregul ecran rezonează cu condițiile optice specifice diverselor scene – afară plouă acid, în canale e beznă, în disco suntem hipnotizați de un stroboscop. Ocazional avem și câteva replici vorbite, fundalul sonor fiind altfel ocupat de câteva teme muzicale (inspirate, dar prea scurte) și sunete ambientale.

Toate aceste „noutăți" sunt utile, reușind să îndulcească sentimentul inițial de inadecvare al jucătorului contemporan, de departe cea mai inspirată fiind introducerea inventarului, în timp ce restul contribuie aproape exclusiv la atmosferă. Niciuna dintre ele nu reprezintă un mare pas înainte, nejustificându-se astfel ambițiile de inovație ale fraților Cabrera, însă toate luate laolaltă dau exact la limită un aer de proaspăt și de entuziasm jocului. Le judec ca pe niște îmbunătățiri minuscule, dar eficiente și de efect, asigurându-i lui Cypher saltul în categoria familiarului și digerabilului.

Am păstrat pentru final analiza a două elemente definitorii, povestea și scriitura, de vreme ce îți vei petrece majoritatea timpului citind (și scriind, doar că aici trebuie să prestezi în anumite limite). E vorba despre o lume cu accente cyberpunk și noir, sursele primare de inspirație ale fraților argentinieni fiind Blade Runner și Total Recall, adusă la un grad periculos (și delicios) de relativism moral și disoluție socială din cauza catastrofelor naturale și a progreselor inimaginabile ale științei. Este de la sine înțeles că din acest potpuriu nu pot lipsi augmentațiile fizice, androizii, malformațiile genetice, mizeria și corupția generalizate, corporațiile atotacaparatoare, conspirațiile tenebroase ș.a.m.d. Multe dintre descrierile mediului înconjurător sunt supra-saturate cu asemenea detalii menite să-ți inducă senzația unei co-

munități ajunse la paroxism, scăpate de sub control, gata să dea pe dinafară, să facă implozie în urma unei proliferări înnebunitoare a diversității și hibridității.

Indiferent de grația penelului, e imposibil să nu fii înghițit de lumea cyber-fistichie din joc datorită pasiunii care transpare din fiecare rând scris. Textele sunt compuse de cineva care și-a investit în ele nu atât imaginația, nu atât talentul, cât mai ales dragostea melancolică și imposibilă pentru un atare univers fictiv, melanjul pseudo-apocaliptic al viitorului fiind redat cu sensibilitatea intoxicantă a unui obsedat. Pe alocuri, scriitura e surprinzătoare („Floating near childhood memories you manage to get a glimpse of the code. It is doing what it was designed to; hide behind dull experiences no scanner would bother looking into."), alteori e de un patetism reținut, devine factuală atunci când e nevoie. Dialogurile și scenele mai antrenante sunt expuse corect, cu ritm bun și fără repezeală. Una peste alta, ceea ce-și propune să facă – să evoce o atmosferă densă de film sau roman de categorie B, afundat în propriile-i fantasme stilistice – Cypher reușeste cu vârf și îndesat: e ca unul dintre acele filme de acțiune-aventură bune pe care le revezi oricând cu plăcere.

Numai că eticheta de „popcorn movie" nu-i face dreptate în totalitate. Deși din pampas vine recomandarea să citiți înainte descrierile personajelor din manual, eu vă spun să n-o faceți. Aveți parte de suficiente detalii înauntrul jocului cât să nu fiți ca luați din oală, iar sfârșitul va fi cu atât mai agreabil, cu cât câteva dintre (pre)concepțiile cu care pleci la drum îți sunt infirmate (în privința asta, manualul dezvăluindu-ți cam multe). Iar până la urmă, Cypher se dovedește a fi o farsă în stil clasic transpusă într-un viitor alternativ, iar dacă această interpretare, care mie mi s-a părut deosebit de inspirată și revelatoare, nu cade bine nevoii unora de suspans, atunci finalul îți procură și asta. După Chains of Satinav și Cypher, încep încet-încet să cred că finalurile de calitate, lipsite de siropoșenie și non-generice, sunt posibile.

You lock the wooden door of the tiny apartment and place a sensor on the knob while yelling the voice command at the computer to dim down the lights hoping "retrievers" haven't spotted you coming into the building.

- "Stupid, stupid stupid!"

That's all you can think of while digging the briefcase Eddie gave you out of the closet. He was a CYPHER too, back in the good old days of silicon when data was smuggled through offline carriers instead of interconnected wireless networks.

You find the briefcase buried in a box of used prosthetic junk and throw it over the coffee table while spitting curses through your teeth. Before you can even slide the keycard to get it open a voice breaks the monotonous sounds of rain drops falling on the small apartment windows.

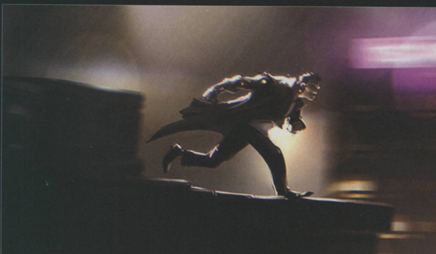
- "Going somewhere, Dog?". You freeze for a moment, then turn. The voice comes from the screen over your desk. Deep blue eyes, like two diamond marbles, staring at you without blinking and something that doesn't quite make up a grin shines across the french man's face.

[Type "More" and Press Return]

Singurul minus pe această parte este limba engleză folosită. Cypher-ul pe care l-am parcurs eu primise deja un update, având prima porțiune curățată de greșeli, care abundă însă în cea de-a doua parte și în manualul jocului. Și sunt de toate felurile, plecând de la cele de ortografie („The gun has one shoot", „int he dark") și ajungând până la cele morfologice, de sintaxă sau topică. E important că de fiecare dată enunțul este inteligibil, însă e păcat ca un produs care a beneficiat de dragoste constantă și apucată atenție să sufere dintr-un atât de ușor remediabil defect. Nu cred că nu se găsea un cunoscător de engleză cu timp la dispoziție și pasionat de jocuri care să corecteze toată treaba, eventual chiar pro bono. E posibil ca următorul patch să rezolve integral aceste scăpări.

Pachetul Deluxe, pe care l-am primit prin amabilitatea fraților Cabrera, e gândit exact ca acum 25-30 de ani, cu multe documente, surprize și alte fițuici suplimentare disponibile pentru a fi tipărite individual (mi-a adus aminte de Pif Gadget), cu o soluție a jocului (cifrată însă), plus încurajarea inimoasă de a-i contacta personal orice problemă ai putea experimenta. Din câte am înțeles, ni se pregătește o continuare, iar dacă aceasta capitalizează plusurile de până acum, eliminând micile inconveniente, ne așteaptă pe bună dreptate o renaștere a aventurilor text. Noir dreams!

■ **Radu Sorop**



VERDICT LEVEL

+
- parfum retro autentic cu ajustările moderne de rigoare
- atmosferă și poveste cyberpunk de calitate
- potrivit ca dificulate, dată fiind natura lui specială

–
- parser rudimentar, observabil mai ales în conversații
- greșelile gramaticale

PE SCURT:
Cypher este mai mult decât o incursiune în măruntaiele unui gen mort. Este mai mult decât o capricioasă reeditare a unor principii de joc vetuste. Are suflet și inimă, prezentând un episod scurt din viața mizeră a unui om nici bun, nici rău dintr-un viitor distopic. Bine realizat și consistent sub aspect narativ, respirând aer proaspăt pe partea tehnică și reușind în ultima secundă să-ți facă cu ochiul și ca gameplay, Cypher e jocul atipic după vechile tipare.

7.9

Gen Text Adventure **Producător** Cabrera Brothers **Distribuitor** Cabrera Brothers **Ofertant** GamersGate.com **On-Line** cabrerabrothers.com

CERINȚE MINIME:
Procesor DualCore 2 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Video** 128 MB VRAM

ALTERNATIVA TRILOGIA ZORK
Cum nu știu foarte multe aventuri text, vă recomand cea mai populară serie. Mai complicate și mai complexe, cu hărți ce trebuie desenate de mâna ta ca să răzbești, cu mai mult umor și autoironie, ca să nu mai vorbim de pericole. Zork-urile sunt o parte esențială din saga nemuritoare a jocurilor și merită încercate doar și de dragul unei curiozități istorice.

Cargo Commander

Printre tomberoanele galactice

Nu degeaba am așteptări mari de la producătorii independenți, adevărate izvoare de originalitate și video game entertainment, în cea mai curată formă. În fond, majoritatea jocurilor ieșite din mințile creatoare ale unor oameni ca Edmund McMillen, Notch sau Mike Bithell sunt ieftine, pline de conținut excelent și al dracului de distractive. Pe deasupra, unele frizează un nou tip de artă, definitorie pentru generația noastră. Cred cu tărie în ideea că artiștii momentului sunt cei care expun pe Steam, nu în galeriile tradiționale. Cargo Commander nu este un joc indie artistic, însă își îndeplinește cu ușurință obiectivul principal: acela de a distra jucătorul, folosindu-se de o idee originală și o atmosferă pe măsură. Așa se face că noul tău loc de muncă implică pustietatea rece a spațiului, o miriadă de tomberoane spațiale și cel mai agreabil domiciliu aflat în derivă intergalactică. Proaspăt angajat super-bărbos al unei companii de reciclare spațială, pe umerii tăi cade responsabilitatea recuperării de bunuri pierdute în nimicnicia dintre stele, exploatând cu ajutorul brațului mecanic din dotare (sper din inimă că nu înlocuiește o mână amputată de Cargo Corps, la interviul de angajare) containerele labirintice, generate aleator. Cargo Commander este, în esență, un scavanger hunt. Din confortul căsuței tale spațiale, te aventurezi în interiorul unor incinte populate cu capcane și extratereștri agresivi, încercând să aduni cât mai multe cutii cu bunătăți. Evident, ești recompensat cu puncte, însă partea grea începe când realizezi că trebuie să te întorci în bază cu tot loot-ul, până nu te înghite o gaură de vierme sau vidul cosmic. De extratereștri e destul de ușor să scapi, folosind armamentul din dotare, montat pe brațul robotic, ori printr-un tradițional „piston de Rabă", plasat în pifometrul cristalin. Oricum, se mișcă lent și nu-s tocmai inteligenți. Cei grași ridică ceva probleme, dar nimic de speriat. În schimb, găurile de vierme nu-s tocmai o glumă. Ideal ar fi să memorezi cel mai scurt drum din interiorul unui container, fiindcă, odată ce sună alarma, ai numai câteva secunde la dispoziție pentru a ajunge înapoi la bază, până nu se descompune totul în jur, sub efectul forței gravitaționale. O altă sculă extrem de utilă este freza, inclusă tot în brațul-minune. Cu ajutorul acesteia, poți trece prin anumiți pereți metalici, destructibili, croindu-ți propriul drum spre loot. De fapt, micile incursiuni în vid nu sunt fatale pe loc, bravul nostru Cargo Commander fiind un tip rezilient, de multe ori folosind ieșirile în spațiu spre avantajul său. Chiar și extratereștrii enervanți pot fi trimiși la plimbare, distrugând un perete sau o punte de susținere și lăsându-i să piară în eter.

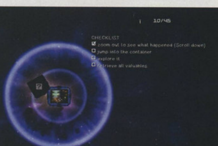
Multiverse Banjo

Cargo Commander devine mult mai plăcut online. Oarecum, sistemul seamănă cu cel din Dark Souls, împletind universurile jucătorilor. De multe ori, dai peste cadavrul unui alt Commander, mort prin cine știe ce sistem de containere, cu tot cu întreaga lui captură. E chiar distractiv să navighezi din sistem în sistem, folosind baza drept navă, pentru a încerca să depășești scorul unui alt jucător. Cred că de aici se poate naște o adevărată dependență față de Cargo Commander și gameplay-ul său repetitiv. Pe deasupra, muzica este simpatică și antrenantă, mulțumită unui ritm country sictirit, acompaniat de corzile unui banjo. Nici punctele adunate nu sunt degeaba, jocul oferind, pe parcurs, diferite aparate și upgrade-uri folositoare, accesibile din interiorul bazei, multe fiind absolut necesare pentru cine vrea să stabilească scoruri record în goana după gunoaie spațiale. Împreună cu umorul de bun simț, acțiunea jocului devine delicioasă, chiar intensă, făcând din Cargo Commander un titlu recomandabil, numai bun de savurat în zilele cu ploaie.

■ **Aidan**



Găuritul pereților. O activitate preferată, de obicei, prin apartamentele vecine, după 12 noaptea.



Zoom out, până în altă galaxie. Folositor pentru a memora interiorul unui container.

VERDICT LEVEL

+
- distractiv, mai ales online
- niveluri generate aleator

–
- după multe ore, riscă să devină repetitiv

PE SCURT:
Cargo Commander nu vine să schimbe lumea jocurilor, dar reușește să ofere ore bune de distracție. O treabă bună pentru Serious Brew.

8.3

Gen Platformer **Producător** Serious Brew **Distribuitor** Digital Tribe
Ofertant store.steampowered.com **Online** playcargocommander.com

CERINȚE MINIME:
Procesor 1.2GHz **Memorie** 512 MB RAM **Video** DirectX 9

ALTERNATIVA ROCHARD
Personajele sunt asemănătoare. Înclin totuși spre Cargo Commander ca fiind „the better game".

FOOTBALL MANAGER 2013

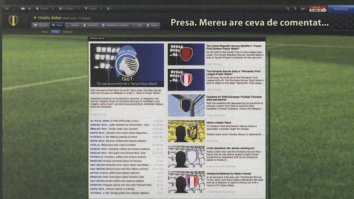
Titanul de pe marginea gazonului

Cred că v-am povestit deja cum am devenit pasionat de fotbalul virtual, în timpul recenziei FIFA13. Ce-i drept, nu era primul meu contact cu un astfel de joc, dar abia atunci am simțit cu adevărat frumusețea unui meci cu controller-ul în mâini. Jocul celor de la EA mi-a lăsat o impresie mai mult decât plăcută – în ciuda unor mici defecte de ordin tehnic –, mulțumită unui gameplay fantastic, susținut de un conținut solid. Numai că FIFA (sau PES, nu vreau să par părtinitor) este doar vârful aisbergului, o introducere într-un univers mult mai complex și strategic al Sportului Rege, transpus în mediul gameristic. Se zice că miezul jocurilor cu și despre fotbal este reprezentat de simulatoarele de management, titluri ce duc conceptul de microplanificare la un nivel atât de migălos, încât devine accesibil numai unei categorii limitate de gameri. Cine ar vrea să-și prindă urechile în cele mai mici detalii ale conducerii unei echipe de fotbal, fără un control deplin al rezultatului, abandonându-se în voia efectelor unor decizii „din mouse" și a AI-ului rigid? Un jucător fixat pe ideea de control refuză din start o astfel de perspectivă, însă iubitorii seriei Football Manager vor sări în sus de bucurie la vestea că obiectul fetișului lor managerial se întoarce anul acesta mai solid, mai amplu și cu certitudine mult mai micro-everything.

1001 responsabilități

Prin definiție, acest gen de joc are ca public țintă microbiștii pasionați de TOT ce înseamnă fotbal, pe computer și în afara lui. Prin acel TOT, trântit vitejește cu majuscule, înțeleg un devotament pentru sport în sine, jucători, antrenori, transferuri, segmentul financiar și istoria cluburilor. Yep, fiecare element din conducerea unei echipe de fotbal este la cheremul vreunui buton din interfața lui FM2013, construită după chipul și asemănarea unui pseudo-sistem de operare. Comparația nu este făcută la voia întâmplării, căci exact acesta este rolul pe care jocul și-l însușește, cel de „bază coordonatoare", din sânul căreia se gestionează elementele componente ale echipei manageriate. Nu pot sublinia suficient ideea de „fiecare element", fiindcă FM2013 nu lasă nimic la o parte și încearcă să în-

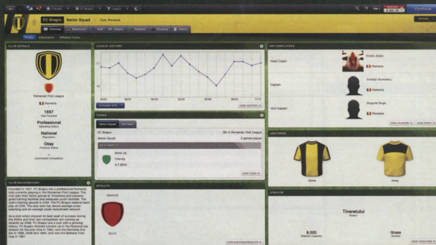



Presa. Mereu are ceva de comentat...



Brașovul, cine altcineva?

tegreze jucătorul în fibra rolului de antrenor, până când acesta simte miros de gazon proaspăt tuns ieșind din monitor. Vreți să știți în ce condiție fizică se află fundașul proaspăt transferat? Checked. Sau poate sunteți curios să consultați presa de specialitate după ultimul meci disputat? Also checked. Aveți nevoie de scouting pentru viitoarele transferuri și strategii? Se poate, din numai trei clicuri. De ce nu discutați direct cu jucătorii, în vestiar? Sigur au o opinie în privința managementului echipei. În FM2013, nimeni și nimic nu este lăsat deoparte. Încercarea este mai mult decât lăudabilă, ținând cont că cei de la Sports Interactive au tradiție în domeniu și reușesc, de obicei, ce își propun, având una dintre cele mai loiale baze de fani. Să le spun mai bine ultrași? Jocul se desfășoară după rețeta titlurilor mai vechi din serie, urmărind parcursul carierei de manager, pas cu pas, și al echipei aflate în oblăduire. Spre deosebire de predecesori, Football Manager 2013 introduce, pentru prima dată, un mod simplificat de joc. Pentru cei ce nu dispun de răbdare infinită, dar vor să experimenteze o carieră în FM, modul Classic aduce în prim-plan o „campanie fotbalistică" mult mai dinamică, redusă la principalele elemente de tactică și management necesare. Mărturisesc că am preferat stilul streamlined, în detrimentul celui hardcore, din motive de acomodare cu mecanica jocului. O experiență completă necesită sute de ore in-game, timp pe care, din nefericire, nu l-am putut investi în măsura dorită. Totuși, am regăsit chintesența jocului, reușind să-i identific calitățile și defectele evidente, pe lângă aprecierile de rigoare la adresa realizărilor de ordin tehnic, nici ele de ignorat. Dacă tot am primit la review un joc sui generis, mai complicat decât schema tehnică a unui F22, atunci e musai să mă înham la o muncă herculeană, cu gândul că poate scot o recenzie mai de Doamne-ajută din cel mai recent Football Manager.



Football Q&A

Trebuie să priviți FM2013 ca pe un joc titanic. Nivelul hiper-realist la care Sports Interactive, prin SEGA, a ridicat calitatea simulării este dificil de înțeles fără un contact direct cu jocul. Comunitatea online este destul de receptivă și poate să constituie un sprijin pentru începători, deși recomand cu căldură o carieră în single-player, înainte să îmbrățișați internetul, unde lucrurile

devin brusc extrem de serioase. Se cuvine o comparație între jucătorii de FM și cei de EVE Online, pentru a clarifica nivelul de implicare aflat în discuție. Mă consider un tip destul de adaptabil, fapt pentru care nu ezit să experimentez diferite genuri de jocuri, însă FM2013 cerea o opinie avizată. Așadar, am apelat la cunoștințele lui Mihai Andrieș, jurnalist sportiv și liderul comunității Football Manager din România, pentru un scurt interviu:

LEVEL: În primul rând, cum ați ajuns să investiți atât de multă pasiune în Football Manager și în comunitatea din jurul jocului? Să fie vorba despre o îmbinare reușită a două interese, fotbalul și jocurile video?

Mihai: Aș putea spune că e o combinație între trei elemente: fotbalul, statistici și jocuri. Plus că jocul m-a prins cam din 1994, când era doar în formatul text și mă uitam ca vițelul la poarta nouă la niște grafice care urcau și coborau în funcție de desfășurarea jocului: atac sau apărare.

LEVEL: Se bucură Football Manager 2013 în România de același succes pe care îl are dincolo de graniță?

Mihai: Depinde cum punem problema. La o rată a pirateriei de circa 95% și la vânzări de circa 1.000 de bucăți în format DVD, plus alte câteva sute în format digital download, aș zice că are ceva succes în România. Greșesc?

LEVEL: Ce credeți că reușește FM2013 să facă mult mai bine față de titlurile precedente?

Mihai: Fiecare versiune din FM este mai bună decât precedenta. Nu există îndoială. Sunt de acord că la fiecare versiune apar bug-uri noi și mereu este nevoie de patch-uri noi pentru a le rezolva. Noroc că s-a trecut pe sistemul steam pentru updatarea jocului, așa că acum e floare la ureche să ai ultimele patch-uri la zi. Ca plusuri, aș zice că sunt noile moduri Classic, Challenge și Versus. Și cred că e de ajuns.

LEVEL: Poate fi FM2013 privit ca fiind mai mult decât un simplu joc sau rămâne doar la nivelul unei activități ludice adresate unei categorii aparte de microbiști?

Mihai: Football Manager este mai mult decât un



joc. Este binecunoscut că sunt cluburi de fotbal celebre care au folosit jocul ca sursă de inspirație pentru scouting. Mai e ceva de zis mai mult decât atât?

LEVEL: Finalmente, credeți că managerii din lumea reală a fotbalului românesc ar avea ceva de învățat de la cei virtuali?

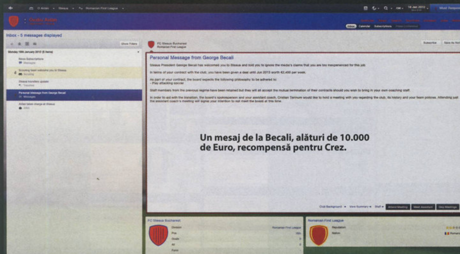
Mihai: Da și nu. Problema e că în Football Manager ai avantajul că nu primești telefoane la pauză sau în timpul meciului de la patron ca să schimbi tactica, nu ești dat afară dacă patronul s-a trezit cu fața la cearceaf și nici nu ai opțiuni de blat sau de „cinstit" arbitrii. La plusuri, aș putea spune că poți testa destul de realist scheme de joc.

Țin să îi mulțumesc încă o dată lui Mihai Andrieș pentru răspunsuri. Găsiți mai multe informații legate de comunitatea din spatele acestui joc pe fmro.ro.

Fluier de final

Revenind acum cu picioarele pe pământ, în lumea recenziilor, simt nevoia să discut subiectul inteligenței artificiale prezente pe gazonul din FM2013. Multitudinea de echipe licențiate și jucători din roster este uriașă (mai degrabă completă), dar supusă pe teren controlului exercitat de AI. Din poziția de manager, sunteți direct responsabil cu deciziile tactice, componența lotului, formația de joc sau rolul jucătorilor, având posibilitatea de a influența în timp real parcursul meciului, însă computerul este cel care controlează acțiunea timp de 90 de minute comprimate. De fiecare dată când acesta comite o greșeală cretină (nu de puține ori), frustrarea atinge cote maxime. Mi-am rafinat menajeria de înjurături spurcate în 30 de minute petrecute alături de FM, până când am reușit să mă autodezgust. Unele goluri sunt înscrise cu atât de multă ușurință, de la jumătatea terenului, încât am avut senzația că privesc basme braziliene, și nu un simulator serios. Același lucru îl pot spune și despre vedetele echipelor adverse, un fel de super-eroi înzestrați cu puteri paranormale și abilități scoase dintr-un episod Dragon Ball Z. Pur și simplu zboară pe teren, distrugând orice defensivă. Astfel de ieșiri în decor scad din realismul jocului, generând câteva ridicări din sprânceană ce puteau fi evitate de producători. Din punct de vedere tehnic, FM2013 nu suferă de lacune, datorită unei interfețe grafice practice, foarte bine realizate. Meciurile sunt disputate din perspectivă izometrică, ușor de urmărit, pe alocuri chiar savuroase. Nu vă așteptați la grafica din FIFA 13, vorbim totuși despre un simulator orientat pe cu totul alte detalii. Football Manager 2013 este un joc cerebral, complex până dincolo de limita toleranței, adresat unui target ahtiat după tot ce mișcă în lumea dinamică și surprinzătoare a fotbalului. Pe scurt, este ACEL joc. ■

Aidan



Un mesaj de la Becali, alături de 10.000 de Euro, recompensă pentru Crez.

VERDICT LEVEL

+
- complexitate covârșitoare, dar benefică jocului
- modul Classic vine în ajutorul jucătorilor începători
- interfață plăcută, intuitivă

–
- AI problematic, pe alocuri

PE SCURT:
Football Manager 2013 este o pasă înainte, o continuare serioasă și foarte bine realizată a unui joc cu tradiție.

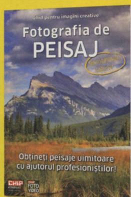
9

Gen Manager sportiv **Producător** Sports Interactive **Distribuitor** SEGA **Ofertant** SKIN **Online** footballmanager.com

CERINȚE MINIME:
Procesor 2 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** GeForce 8800GS

ALTERNATIVA FIFA MANAGER 13
Un aer mai slick & cool, ceva mai casual decât seria FM.

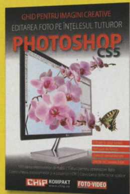








EXCLUSIV ÎN MAGAZINELE INMEDIO PROMOȚIE 2+1



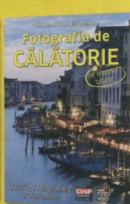








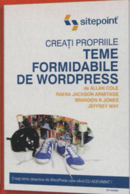




CUMPĂRĂ DOUĂ dintre cărțile de mai sus

și primești BONUS una dintre cărțile de mai jos:











*Ofertă valabilă în limita stocului disponibil, doar în magazinele Inmedio.

THE LAST EXPRESS



Poți pierde ultimul tren chiar și în jocuri – schiță a determinărilor politico-naționale din The Last Express

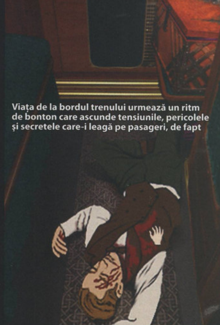
The Last Express a fost lansat pentru iOS la sfârșitul lui septembrie și costă 3,99 euro. Faptul că menționez prețul nu e cu totul întâmplător, deși un asemenea chilipir ar putea constitui o știre în sine. O fac însă tocmai pentru că un alt articol de luna aceasta, prin natura subiectului abordat, m-a împins să aflu și să reflectez la sumele care se vehiculează la periferia gaming-ului astăzi. Bănuiesc că v-ați dat seama că prețul mi se pare derizoriu și că vă sfătuiesc pe toți să îl plătiți fără ezitare (găsiți de vânzare și varianta PC pe gog.com), mai ales că veți achiziționa în ambele cazuri buna și bătrâna formă originală a jocului, fără completări sau „îmbunătățiri" ca în cazul altor produse remasterizate (vezi Broken Sword: Director's Cut).

Voi începe cu o anecdotă: acest adventure marchează o premieră pentru mine, făcând obiectul primului download după ce-am devenit părtaș la minunăția numită internet prin dial-up, pentru care mi-am ținut neîntrerupt calculatorul deschis aproape o săptămână (erau 3 CD-uri!), spre vaga alarmare și confuzie a părinților mei. Dar ce face acest The Last Express – chit că nu-l veți fi jucat, ați auzit cu siguranță de el – atât de special? Păi, de exemplu, e unul dintre puținele jocuri de aventură care au reușit să se plieze cu succes pe un ritm de desfășurare real-time, fără să compromită integritatea poveștii sau fluxul gameplay-ului. Ca urmare, are și o rejucabilitate extraordinară, fiind posibil ca și după două sau trei parcurgeri să vă rămână elemente necunoscute. Se laudă cu o prezentare grafică inedită, rezultat al mariajului dintre procedeul de rotoscopie și stilul Art Nouveau. Puteți asculta, dacă țineți la conveniențele sociale sau doar sunteți meloman, un concert de vioară și pian oferit de două dintre personajele cheie, ignorând avantajele practice pe care le-ați avea dacă vă decideți să n-o faceți. Iar lista poate continua, dar despre realizările gameplay-ului sau despre excelența aparatului tehnic, oricât de mult contribuie ele la desăvârșirea jocului, puteți găsi informații în cele mai multe locuri. Mi-ar plăcea, în schimb, să intrăm puțin în materia jocului, analizând unul dintre cele mai importante resorturi ale sale, un motiv esențial pentru care jocul a dobândit adâncime și complexitate, și anume cadrul politico-național al universului semi-ficțional din The Last Express. Din punctul acesta de vedere, va fi o specie particulară de retro, propunându-și să focalizeze pe un aspect anume în locul unei analize generale. În cele ce vor urma, „spoiler"-ele vor abunda.

Ceea ce diferențiază și ridică The Last Express deasupra altor eforturi similare este, printre altele, povestea. Pe șleau, e cea mai bună intrigă polițistă pe care am întâlnit-o personal în jocuri: nu cade niciun moment



Mr. Cath sau americanul căruia nu îi e frică să-și ia adio de la trecut



Viața de la bordul trenului urmează un ritm de bonton care ascunde tensiunile, pericolele și secretele care-i leagă pe pasageri, de fapt

pradă tentației facile de a se folosi de întorsături de situație radicale pentru a șoca, reușind totuși să mențină tensiunea și suspansul exact la limita fină care desparte o atmosferă subtilă, de calitate de una pur și simplu banală. Sursele de inspirație sunt evidente – avem de-a face cu un melanj fericit între Agatha Christie și Alfred Hitchcock, între un whodunit subteran și un thriller cu accente politice și de acțiune.

De ce subteran? Pentru că The Last Express debutează cu o crimă, asigurându-i ingenios protagonistului Robert Cath intrarea în scenă sub numele și identitatea decedatului, însă asumarea acestei măști presupune intrarea lui într-un joc de disimulare care preia centrul de greutate al tensiunii, chestiunea găsirii criminalului fiind retrogradată în fundal. Cu toate acestea, senzația de nesiguranță e întreținută permanent (te vei trezi confruntat de diverși înarmați destul de des), iar o anumită morbiditate latentă care ți se imprimă în chiar primele minute (scena găsirii cadavrului) nu ți se va șterge din minte pe parcursul desfășurarii jocului, fiind din când în când repotențată de interludii onirice sinistre. Contribuția hitchcockiană e dată de sugestia existenței unei conspirații la nivel mai înalt, care-l depășește și-l târăște pe Cath în mijlocul ei, sau de secvențele de acțiune care, spre deosebire de alte adventure-uri, își găsesc cu adevărat locul în peisaj.

Micro-cosmosul dinăuntrul Orient Express-ului este o reproducere în miniatură a stării de fapt care a precedat Primul Razboi Mondial (cronologic, ne aflăm în joc între asasinarea lui Franz Ferdinand și declanșarea concretă a ostilităților), ilustrând conflictele dintre diversele forțe care au fost angrenate. Astfel, personajele principale sunt modelate cu intenția clară de a fi port-stindardele grupurilor naționale din care fac parte, fiindu-le surprinse câteva din trăsăturile definitorii ale acestora, așa cum le-a consacrat, corect au nu, istoria. E drept că jocul operează o reducție, în sensul în care nu are capacitatea de a oferi un comentariu istoric complet sau de a detalia profilul fiecărui grup etnic a cărui voce s-a făcut auzită în anii respectivi. Ba mai mult, lasă să se întrevadă și o interpretare alternativă la raporturile de forțe și relațiile de loialitate cunoscute, care poate părea istoricului profesionist ca îndepărtându-se de linia ortodoxă, însă îi conferă o dimensiune speculativă binevenită, împlinindu-și menirea de ficțiune și evitând stereotipizarea excesivă.

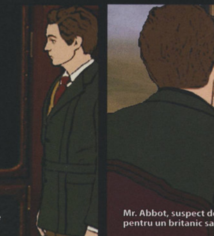
În principiu, conflictul de la bordul trenului se învârte între trei binoame. Primul dintre ele este cel format din neamțul August Schmidt și austriaca Anna Wolff, reprezentanții celor două nuclee dure ale Puterilor Centrale, care se află într-o aparentă relație de amabilitate și afinitate, însă ale căror adevărate firi și obiective sunt cât se poate de opuse: în vreme ce primul este interesat de fructificarea în nume personal a unor



Mr. Withney sau americanul de modă veche pe cale de dispariție

oportunități de afaceri, cea de-a doua acționează în favoarea intereselor Imperiului Austro-Ungar din patriotism romantic. Mai mult, Schmidt (magnat) este expresia unor valori de tip practic, tradițional asociate astăzi societății germane, pe când în persoana Annei (violonistă) ar trebui să identificăm cântecul de lebădă al unei perioade de aur din cultura austriaca, celebrul „fin-de-siècle" vienez. Previzibil, povestea tinde să încline în favoarea celei din urmă, exploatându-i personalitatea generoasă în pasiune violentă și sinceră, însă evită în mod fericit s-o demonizeze și, în final, să-l pedepsească cumva pe reprezentantul german, rezervându-i statutul de oportunist și atât.

Al doilea cuplu este format din Alexei Dolnikov și

Relația dintre Cath și domnișoara Wolff nu este lipsită de condimente ca praful de pușcă



Mr. Abbot, suspect de locvace pentru un britanic sadea

contele Obolensky, întruchipând tendințele opuse din sânul Imperiului Țarist care au și condus în scurt timp la destrămarea acestuia: anarhistul ireverențios versus aristocratul conservator. Interesant și de apreciat este că jocul nu ia în mod vizibil partea niciunuia dintre ei, iar cum nu poți auzi toate conversațiile sau participa la toate evenimentele din prima, felul în care jucătorul îi percepe poate alterna de la „playthrough" la „playthrough". De exemplu, impresia pe care mi-a lăsat-o Dolnikov la prima parcurgere a fost cea a unui scelerat violent, dominat de complexe, recurgând la o acțiune extremă ca urmare a teribilismului narcisist de care suferă. Ulterior, mi s-a întâmplat să fiu martorul discret al unei scene pe care anterior n-o surprinsesem, cea în care Dolnikov îi împărtășește nepoatei contelui dragostea sa și îi propune să fugă împreună. Refuzul categoric al acesteia a aruncat o lumină nouă asupra motivațiilor gestului extrem care îi va urma; acum golit de implicații politice, acesta capătă o aură tragică pe care în trecut nu i-o bănuisem.

Altfel, nici bătrânul conte nu este unidimensional, ideile învechite, incapacitatea de a se adapta și de a trata cu lumea modernă, aspectul și conduita dogmatic monahale fiind răscumpărate de o intuiție mistică (pe care și-o exercită în privința rolului eroului nostru) care le lipsește celorlalți. Există și un punct de legătură al acestui binom, și anume nepoata contelui, Tatiana, care nu este altceva decât personificarea „copiilor Rusiei", handicapați din start de lupta criminală între tendințele contradictorii ale societății care le-a dat naștere, victime colaterale nevinovate ale ciocnirii ideologice. De altfel, ca urmare a incidentului violent dintre unchiul ei și cel pe care îl iubește în secret, dar căruia îi refuza altfel dragostea, Tatiana intră într-o stare de șoc din care nu-și va mai reveni.

Cel din urmă duo este, poate, și cel mai neașteptat, format chiar din americanul Robert Cath și cel căruia îi ia locul, prietenul și conaționalul Tyler Whitney. Cum pe parcursul întregului joc lumea ți se adresează ca și cum ai fi acesta din urmă, personalitățile celor doi par să se suprapună, însă, de fapt, ele se înlănțuie, sau, mai bine zis, cea a lui Cath îi urmează și o înlocuiește pe cea a lui Whitney. Calm și rațional, întreprinzător și conștient de propria influență asupra celor din jur (felul în care îi poate juca pe degete pe cei de la bordul trenului la adăpostul identității false), Cath simbolizează chiar America, încă de la sfârșitul Primului Razboi Mondial, chemată din noua ei postură de super-putere să soluționeze gâlceava rudelor îndepărtate, având avantajul intangibilității teritoriale și beneficiind de statutul privilegiat de moștenitoare a culturii europene. Uitătura lui Cath, ușor caustică, și completa stăpânire de sine contrastează puternic, pe de altă parte, cu felul în care era perceput (și se percepea) americanul de condiție mediu-superioară pe teritoriul Europei până atunci – atitudini excelent surprinse de romancieri precum Henry James sau Edith Wharton la începutul secolului trecut.

Ei bine, da, Cath nu este nici sărac cu duhul, nici prea puritan, nici rudimentar, nici nerafinat, ba chiar dovedește o excelentă capacitate de a relaționa în cercuri sociale și culturale pretențioase și un pic perverse, în același timp păstrând vie o vigoare aparte de Lume Nouă. Whitney, despre al cărui temperament nu ne sunt oferite prea multe detalii, pare prin comparație mult mai aproape de americanul pe care europenii alegeau să-l disprețuiască, ușor zănatec, îmbrățișând cauze dubioase tocmai datorită unei inimoșii prost folosite, ignorant în chestiuni artistice. Din punctul acesta de vedere, dedublarea din The Last Express marchează trecerea de la o Americă poate puternică militar sau economic, dar sfioa-




Confort III, Orient Express


Magistrala scenă a concertului de pian și vioară ar merita un retro separat


Friza Beethoven – Gustav Klimt (secesionism vienez)

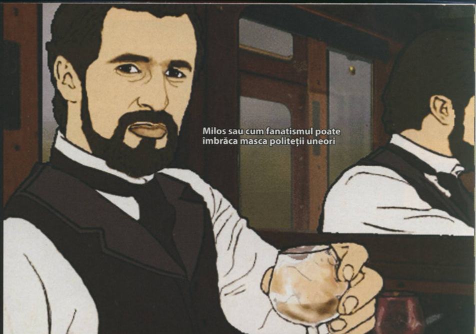
să pe plan social sau artistic, la una care-și asumă tot mai pregnant rolul de primă solistă în toate domeniile, depășindu-și complexele de cultură tânără, dezbărându-se de dezorientare în hățișul istoric complicat al vechii Europe.

Celelalte personaje participă mai puțin variat la acest carusel al coloraturii naționale, având și un rol minor per ansambu: britanicul George Abbot pare să fi renunțat la celebra etichetă englezească, descosând pe toată lumea, sârbul Milos pistonează fanatismul naționalist tipic balcanic fără prea multe alte nuanțe, o familie liniștită de francezi ne dă exact măsura burgheziei, ba avem chiar reprezentanți ai lumii arabe, ușor confuzi și retrași, la marginea istoriei euro-centriste, cum s-ar spune.

Un caz aparte este cel al prințului Kronos, care ar trebui să personifice Imperiul Otoman (singura entitate politică majoră care ar lipsi), însă acesta îmi pare clar desprins de orice determinare națională, rezonanța numelui și rolul său în poveste ducându-mă mai degrabă cu gândul la o reprezentare alegorică. Pentru că Timpul însuși este cel care pune în mișcare toate evenimentele fatidice, el este cel care duce spre împlinire catastrofa Primului Război Mondial, el este cel ce imprimă iminența tragediei. Iar sfârșitul jocului face în așa fel încât rezolvarea misterului (care e relativ obișnuită, dacă o analizăm în termenii comuni ai genului) să transceadă o miză locală, particulară, microscopică – cum ar fi recuperarea unui obiect de tezaur sau găsirea și pedepsirea unui ucigaș – și să te orienteze înspre dimensiunea mai extinsă a metaforei.

Ce se întâmplă, de fapt, la finalul lui The Last Express? Prințul Kronos, Prințul Timp, care părea să fi părăsit scena grațios, astfel amânându-se curgerea Istoriei așa cum știm că ea s-a întâmplat, revine pentru a-și recupera trofeul pierdut, un ou de aur încrustat cu pietre prețioase. Nu numai că această re-apariție face imposibil sfârșitul optimist pe care altfel jocul l-ar fi propus (teroriștii care deturnaseră trenul fuseseră anihilați, perspectiva războiului nu era temeinic conturată, povestea de dragoste putea continua), dar oul, care conține întotdeauna într-însul viitorul, se dovedește a da naștere unei păsări prădătoare (iar ființa ei, mistico-mecanică, e de asemenea semnificativă) ce poate cânta dumnezeiește, stimulată corect, dar poate și ataca, ucide și distruge cu ferocitate.

Spiritul noii epoci (pasărea de aur) îl ucide pe Kronos, ca și cum momentul ființării ei produce o deșirare în textura timpului, idee atât de familiară în filosofie, literatură sau pictură, care tratează cele două Războaie ca pe o incomprehensibilă gaură neagră a unei Istorii care a fost permanent înțeleasă și gândită ca având o unică direcție – evoluția, accederea, urcarea pe o scară imaginară a progresului. Tatiana, năpădită de o intuiție profetică și printr-un gest somnambulesc, încearcă simbolic să împiedice Războiul, sacrificându-se ca să distrugă încărcătura de arme de la bordul Orient Express-ului ce urma să revină rebelilor sârbi. Însă, pasărea de pradă scapă exploziei, zburând în ultima clipă pe geamul compartimentului, pentru ca, secunde mai târziu, vestea începerii războiului să invadeze gara din Constantinopol. Ulterior, umbra păsării acoperă întreaga hartă a Europei, ca o boală invazivă ale cărei sechele pot fi urmărite până în ziua de azi, așa cum ne lasă să ghicim extraordinara secvență de credits. Această dimensiune globală a dezastrului este oglindită în relația lui Cath cu violonista


Milos sau cum fanatismul poate îmbrăca masca politeții uneori


Tatiana în dialog cu bunicul ei, contele – parfum de Cehov

Anna Wolff, încă o demonstrație, dacă mai era nevoie, că starea de spirit relativ optimistă de la sfârșitul voiajului trans-european era doar o iluzie. America (Cath) rămâne deocamdată contemplativă pe margine, pe când Austria (Wolff) își aruncă în luptă sinucigaș cele mai bune speranțe.

Povestea din The Last Express poate fi analizată și apreciată din mai multe puncte de vedere în afara laturii strict politico-naționaliste pe care am încercat să o schițez în cele de mai sus. E multă magie în felul în care te lasă să ghicești în spatele stratului de suprafață o bogăție de detalii și în modul în care le proiectează personajelor existențe independente de scurtele întâmplări petrecute la bordul luxosului tren, vieți pline, poate, de întâmplări la fel de extraordinare. Deci, profunzimea documentării istorice și luxu-



rianța metaforică sunt doar o parte a ceea ce acest minunat joc are de oferit, doar două motive dintr-o puzderie pentru care The Last Express e un adventure exemplar. Felul în care împletește dimensiunea realistă și pe cea alegorică sau în care urmează o linie realistă și veridică istoric, fără a se sfii să aducă inteligent cântărite variațiuni și speculații, reprezintă însă o diferență calitativă esențială care-i asigură acel loc unic în inimile și mințile aventurierilor virtuali.

■ **Radu Sorop**

THE LORD SINGLETON
He stands at a lith in the Domain of Valethor, looking East to the Downs of Valethor.

RIP





Program: Paperboy

Înainte să mă hotărăsc ce joc voi trata luna aceasta, am o veste deosebit de tristă: Mike Singleton, părintele lui The Lords of Midnight, a încetat din viață în data de 10 octombrie, răpus de cancer la 61 de ani. Tocmai anunțase că lucrează la un remake The Lords of Midnight pentru iPhone. RIP, Mike...

Pentru a vă mai ridica putin moralul, mai am un anunț de făcut: Julian Gollop, un alt superstar al anilor '80 - '90, trăiește, e sănătos tun, și lucrează din greu la Chaos Reborn, un remake al străvechiului Chaos, o strategie pe ture foarte populară în anii '80. Îi urez succes, chiar avem nevoie de mai mulți „bătrâni" într-un peisaj în care „old schooler-ul" Molyneux, un personaj deseori asociat cu entuziasmul și creativitatea epocii de aur a jocurilor, a ajuns să ne ceară bani pentru privilegiul de a ciocăni ca posedații într-un cub negru. Asta să-mi fie învățătură de minte, să nu-mi mai doresc lucruri imposibile. Când m-am rugat Divinității să-i bage mințile-n cap lui Molyneux și să nu-l mai lase să saliveze pe Kinect la toate convențiile, nu mă gândeam că rezultatul va fi chiar Curiosity. Și nu mă refer la troscoleta marțiană... Gollop pentru câștig!

Fiindcă inspirația refuză să vină și chiar nu mă pot hotărî ce bijuterie a anilor '80 să vă prezint în pagina care mi-a mai rămas, voi continua cu anunțurile. David Braben, un alt favorit al generației care s-a împiedicat cel puțin o dată de cablul transformatorului de nouă volți, a fost cuprins și el de febra Kickstarter-ului. După câțiva ani în care Elite IV a apărut și a dispărut de pe radar ca un... balon meteorologic american, Sfântul Graal al unei generații de „space simmers" a fost descoperit pe Kickstarter. Pe scurt, omul încearcă să strângă 1 250 000 de lire sterline pentru Elite: Dangerous. Sau Elite IV, cum doriți.

D BREAK - CONT repeats, 0:1



Până acum („acum" înseamnă 12 noiembrie 2012) a reușit să încaseze în jur de 420 000 de lire. Și i-au mai rămas 53 de zile, ceea ce înseamnă că, probabil, voi apuca binecuvântata zi în care îmi voi relua activitatea de contrabandist intergalactic. Bineînțeles, acest lucru va fi posibil doar dacă vreun cititor mai priceput într-ale ingineriei va reuși să călătorească în timp pentru a-i convinge pe mayași să publice o erată a calendarului. În caz contrar, tocmai am contribuit la buncărul familiei Braben. Probabil ar trebui să-mi exprim entuziasmul într-un articol separat și ceva mai consistent, dar am hotărât să aștept mai multe informații. Momentan ni s-a promis conținut generat procedural (probabil, vreo câteva milioane de sisteme solare), un model de zbor asemănător celui inaugurat de Frontier: Elite II (bazat pe legile mișcării enunțate de Newton) și... multiplayer. Multiplayer? Hmm...

Nu știu cât de mult vă interesează, dar trebuie să mă laud și eu. Așadar, ultima știre de pe ziua de azi este despre mine. M-am hotărât să intru în rândul celor semi-accesorizați și, prin urmare, am adoptat o tabletă Allview. Cu Android. E mică, e ieftină (am primit-o cadou), e produsă în România, dar își face treaba. Treaba ei fiind, desigur, să ruleze în condiții decente cât mai multe emulatoare. Toate, dacă se poate. Drept urmare, ca absolut orice platformă care mi-a trecut prin mână, și săraca tabletă a fost burdușită cu emulatoare. Printre care se numără și simpaticul Marvin, un emulator gratuit, micuț și deosebit de potent de ZX Spectrum. Ca orice emulator serios de Spectrum, vă permite să rulați jocuri de 48k și 128k. Suportă rom-uri în format .z80, .sna, .tzx, .tap (și arhive .zip), pe care le puteți descărca de pe worldofspectrum.org chiar din interiorul aplicației. Pentru control (sau pentru programare în Basic, dacă asta vă încălzește pe voi) puteți folosi tastatura virtuală. Sau, pentru confort sporit, un stick la fel de virtual. Deci, dacă vă simțiți deosebit de nostalgici și mai aveți ceva spațiu pe telefonul/tableta cu Android, găzduiți-l și pe Marvin. Merită.

0 OK, 0:1

gameleon

BugTopia şi Gamificarea

Creaţie prin inovaţie şi inovaţie prin creaţie

După articolul publicat în ediţia lunii septembrie, unde stimatul coleg ncv a făcut o analiză complexă şi foarte perspicace a viitorului îndepărtat din universul cultural gameristic, a venit şi rândul meu să aduc în discuţie procesul de gamificare. De această dată, voi aborda subiectul prin prisma unei inovaţii foarte apropiate de noi toţi, mulţumită caracterului autohton. Dacă luna trecută am avut ocazia să urmăresc îndeaproape procesul de creaţie al unui joc, pornind de la o idee susţinută prin muncă şi sfârşind printr-un produs finit mai mult decât interesant, voi încerca acum să analizez, în paginile ce urmează, o unealtă intuitivă, care oferă oricui mijloacele de a construi propriul viitor ludic, prin gamificarea unei idei cu uşurinţa atât de apreciată în secolul informaţiei, graţie unei apropieri inteligente şi originale. În „Les Jeux et les Hommes", Roger Caillois afirmă că omenirea a fost marcată încă de la bun început de două mari pasiuni: travestirea şi gustul pentru vertij. Dacă prima a căpătat conotaţii diverse de-a lungul timpului, vertijul – înţeles aici printr-o stare intensă de exaltare ludică – a îmbrăcat recent forma desăvârşită, adică cea a jocurilor video. Aşadar, dacă adăugăm şi vorbele lui Serge Tisserot, din lucrarea sa „Psihologia jocurilor video", care afirmă că „ambiţia principală a jocurilor (...) este aceea de a nu imita televizorul şi de a nu induce pasivitate", o aplicaţie capabilă să transforme o banală imagine într-un joc, prin numai câteva clicuri, devine vecină cu magia, mai ales în ochii celor îndrăgostiţi de fascinanta lume a gaming-ului. În curând, ne vom putea construi propriile aventuri virtuale, fără a fi nevoiţi să coborâm dimineaţa din pat, cu condiţia să avem la îndemână un laptop sau un smartphone.

Gameleon

Gamificarea nu este un trend atât de recent pe cât ne place să credem, încă departe de potenţialul maxim. Asemenea oricărui alt element definitoriu pentru evoluţia societăţii umane, gamificarea este o fază continuă, fără finalitate. Ea merge înainte, alături de progresul nostru în domeniul tehnologiei informatizate, conlucrând cu necesitatea omului de a metamorfoza orice creaţie cu aplicaţii serioase într-o jucărie. Trebuie să priviţi lucrurile din următoarea perspectivă: după invenţia automobilului, cu scopul facilitării transportului, oamenii au început să pună la punct competiţii auto, folosind maşinile în scopuri, am putea spune, ludice. Un lucru similar s-a întâmplat cu mai toate marile invenţii. De ce ar face computerul o excepţie? Din acest punct de vedere, gamificarea pare un pas natural, iar dezvoltatorii români de la eMotion Concept au sesizat fenomenul. Ideea lor de a realiza o platformă de dezvoltare bazată pe ultimele tehnologii din domeniu, multe dintre ele nefiind exploatate pe scară largă, a venit din dorinţa de a permite oricui să-şi dezlănţuie imaginaţia în cadrul unui joc. Nu orice joc, ci un unul creat „on the fly", chiar de către jucător. Având 8 ani de experienţă în domeniul dezvoltării web, în special pe teritoriul experimental, proiectul Gameleon a îmbrăcat hainele tehnologiei HTML5. Fiind, până la urmă, vorba despre un engine cu rădăcini înfipte în web, avantajele sunt evidente din start, lucru demonstrat şi prin BugTopia, un real-time MMORPG construit de la zero cu ajutorul Gameleon.

„Am început prin a realiza BugTopia, un MMORPG având funcționalitatea Wow și grafică tip anii 1995, într-un mediu online, cu intenția de a-l face să ruleze oriunde, pe orice device. La un moment dat, ne-am dat seama că ce avem e destul de modular, încât se portează pe orice joc. Putem să facem gamification din orice", spunea Victor Popescu, General Manager la eMotion Concept.

Afirmații destul de radicale, am putea crede. Să fie Gameleon o platformă de gaming atât de capabilă? Dacă luăm în calcul baza HTML5 și tehnologiile pe care aceasta le face disponibile out of the box, atunci da, Gameleon are într-adevăr potențialul să fie un concept inovator, subtil. În sprijinul celor de la eMotion vine BugTopia, o demonstrație palpabilă a potențialului oferit de noua platformă. Deoarece a fost construit cu intenția să ruleze în orice mediu, direct din browser, BugTopia (intrat în faza beta din 4 iunie) permite accesul la lumea jocului de pe orice device conectat la internet, fără necesitatea oricărui alt plugin.

„Putem să avem din ceea ce facem noi o platformă de training, de făcut team building, educație sau orice ar însemna realizarea unui joc, cu questuri, achievementuri, prezență real time și integrare cu tehnologii HMTL5, precum servicii de locație, audio și video. Viziunea e una de a oferi un astfel de produs, portabil, ușor accesibil și pentru cei non-tehnici", susține mai departe Victor Popescu. Prin Gameleon, această viziune este la un pas de o realitate cotidiană, posibilitățile nenumărate pentru creatorii de jocuri indie fiind incredibile.

BugTopia

BugTopia este o incursiune în lumea minusculă a insectelor, locuitoare ale unui tărâm imaginar bogat în magie și aventuri, denumit Harendar, unde un conflict disputat între facțiunile Anterium și Hegemony zguduie pacea și armonia micro-societății chitinoase. Sunt disponibile o sumedenie de questuri, clase cu roluri bine definite și chiar un mod PVP, totul dintr-o perspectivă top-down clasică. MMORPG-ul cu gândaci propus de cei de la eMotion Concept este un tur de forță al proprietăților oferite de Gameleon. Inspirat puternic din World of Warcraft, BugTopia vine ca un fel de demo al posibilităților de gamificare disponibile prin intermediul platformei mai devreme amintite, străduindu-se în același timp să ofere suficient conținut pentru a se califica drept un joc serios, de sine stătător. În contextul acestui Special, găsesc mecanicile de gameplay mai puțin importante decât relevanța jocului propriu-zis. În fond, chintesența articolului de față a fost direcția tot mai accesibilă spre care se îndreaptă procesul de gamificare, prin aducerea acestuia în controlul deplin al utilizatorului de rând, iar aici BugTopia demonstrează tocmai asta. Cât de mult v-ar plăcea să puteți juca alături de prieteni un MMO casual, realizat la o cafea, într-o după-amiază, sau o adevărată saga online, la fel de complexă precum cea din unele jocuri consacrate ale genului respectiv? Potențialul untapped din Gameleon este greu de imaginat, singura limită fiind imaginația și creativitatea proaspătului „dezvoltator indie", cu toate că prefer un alt termen, explicat ceva mai târziu. Micile insecte războinice servesc drept un bun exemplu pentru nivelul calitativ ridicat, profesional, al jocurilor ce pot fi realizate prin intermediul platformei de gaming Gameleon. Rețineți că principalul avantaj este tocmai utilizarea tehnologiei HTML5, astfel încât majoritatea elementelor structurale necesare sunt disponibile de la bun început, fără să fie

nevoie de „softuri anexă", dar nediferențiindu-se prin nimic de un joc destinat desktopului. Așadar, BugTopia este unul dintre primele exemple ale procesului de gamificare intermediat de o tehnologie emergentă, mai exact HTML5, și o platformă intuitivă construită pe baza respectivei tehnologii. De aici mai departe, drumul spre monetizarea unui astfel de venture fiind presărat cu o multitudine de oportunități, pentru cine se încumetă să îl îmbrățișeze până la capăt.

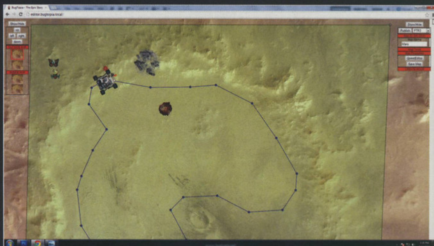
Gameleon și dezvoltatorii casual

You know what's really exciting about video games is you don't just interact with the game physically – you're not just moving your hand on a joystick, but you're asked to interact with the game psychologically and emotionally as well. You're not just watching the characters on screen; you're becoming those characters. ***NINA HUNTEMANN, Game Over***

Cuvintele Ninei Huntemann mă vor urmări până în ultima clipă a experienței mele de jucător și individ pasionat de cultura jocurilor video. Aplicați acum citatul de mai sus la gamificarea posibilă prin Gameleon și obțineți un rezultat de neimaginat până acum câțiva ani. Odată cu disponibilitatea la scară largă a internetului și evoluția tehnologiei HTML, web-ul a devenit unul dintre mediile preferate pentru creatorii de jocuri. În prezent există o sumedenie de titluri browser-based, însă foarte puține reușesc să ajungă la nivelul de imersivitate al jocurilor „pe bune". Numai că Gameleon oferă posibilitatea realizării propriului joc, dând frâu liber imaginației creatorului. Urmărind linkul http://youtu.be/m9cA95Fo32g, puteți viziona un material video cât se poate de comprehensibil, realizat de echipa din spatele platformei, unde sunt explicate în detaliu, cu exemple clare, avantajele oferite de Gameleon. Practic, oricine are o idee bună și acces la un PC poate să devină un mic game developer, chiar și fără cunoștințe solide de programare. Dacă până acum aveam jucători casual și dezvoltatori indie, se deschid acum porțile unei noi lumi: cea a dezvoltatorilor casual. Lipsite, practic, de costurile de producție, cu funcționalitate online, astfel de jocuri ar putea invada internetul în viitorul foarte apropiat. Desigur, există mereu posibilitatea unui fuck-up, ținând cont că este suficient „zero-skill scripting for quests, events, NPC's and much more". Gameleon permite încărcarea unui scan pe post de hartă, câteva clicuri pentru a genera entitățile necesare jocului, et voila! Game on! Eu preconizez o multitudine de eșecuri lamentabile, cu toate că există șansa să vedem câteva bijuterii. RPG-urile se pretează foarte bine acestui gen de platformă de gaming, chestie pe care cei de la eMotion au înțeles-o foarte bine când au ales să lucreze la BugTopia. Sper că am reușit să clarific, măcar puțintel, ideea din spatele proiectului Gameleon. Mai mult, cred că importanța unei inovații cu aplicabilitate în domeniul gaming-ului, dezvoltată în România, merită discutată și „rumegată" în detaliu, motiv pentru care vă invit să interacționăm și pe forum. Măcar așa, din vorbe, să ne arătăm interesul și susținerea față de developerii autohtoni.

■ **Aidan**







Legend of the Void 2

armorgames.com/play/13615/legend-of-the-void-2

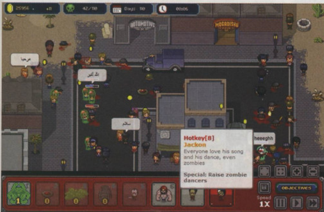
Luna trecută, sau acum două luni, depinde cât de repede apare revista, a avut loc o lovitură de stat pe continentul Kongregate. Vechiul şi mult iubitul Sonny 2 a fost destituit, iar noul rege al RPG-urilor a fost numit, discutabil-democratic, LotV2. Eram în Oauri, dar mi-am revenit repede. Prima parte, un RPG-TBS foarte bine închegat, mai ales pentru un web-joc gratuit, nu mi s-a părut la acelaşi nivel cu Epic Battle Fantasy 3 (vicepreşedintele). Deja mă gândeam că în sfârşit a apărut alt minijoc căruia să-i pot da întreaga pagină. După vreo 6 ore de joc însă, eram dezamăgit. Cea mai mare calitate a lui LotV2 este (ereditară se pare) aceeaşi, că e foarte bine închegat. Nu ai de unde să-l apuci, nu ai ce să-i reproşezi, totul e făcut cu migală, totul este explicat, e mare, e mult, are poveste, are di tăti. Problema mea este că nu străluceşte. Am ajuns să cred că, decât aşa, mai bine mai ciuntit, dar cu pasiune. Acum să nu credeţi că nu aveţi ce juca, din contră, numai că aşteptările mele erau mult mai sus... şi ce departe am ajuns dacă pot vorbi în acest fel despre un minijoc.



Infectonator 2

armorgames.com/play/13150/infectonator-2

Rare sunt jocurile care mă pot convinge cu o singură imagine că merită jucate. Infectonator 2 a fost unul dintre ele şi pot raporta bucuros că nu-mi pare rău. I2 este de asemenea şi noul rege al categoriei acşiăn, multe schimbări domn'le luna asta, electorale peste tot, dar de ce este el plasat în această categorie e peste puterea mea de înţelegere. I2 este, de fapt, un simulator epidemiologic. E cu acţiune, da, dar mai repede aş spune că e o strategie cu gameplay de tip reacţie în lanţ. Lansezi virusul zombificator în mijlocul unui oraş mare, apoi râzi ca un nebun privind panica creată. Scopul tău este de a distruge lumea prin bioterorism. Ai şi laborator unde poţi upgrada raza şi virulenţa agentului patogen, debloca zombie sau cumpăra cu banii strânşi de la cei pe care i-ai omorât anterior unelte auxiliare, ca mine şi grenade. O să ai nevoie de ele, pentru că unele oraşe vor fi bine protejate de miliţii sau armate. Nimic nu va sta însă în calea lui Michael Jackson şi trupei lui de dansatori nemorţi. Bun!

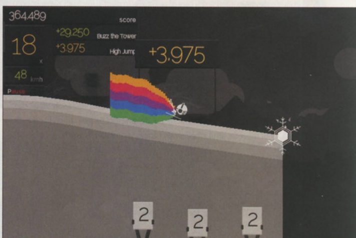




Edmus

www.kongregate.com/games/pouchmouse/edmus

Dacă citiţi Level cu religiozitate, e imposibil să nu vă fi scos din sărite până acum cu nenumăratele mele trimiteri către Canabalt. Un joc în care tot ce trebuie să faci este să apeşi un singur buton pentru a sări de pe o clădire pe alta. Un joc care reprezintă însă, după umila mea părere, chintesenţa a ceea ce ar trebui să fie gameplay-ul unui platformer. Găsesc fascinant felul în care acest joc simplu dezvoltă tensiune, poveste, adrenalină, pasiune, ajutat doar de muzică, grafică şi un buton. Edmus vine cu aceeaşi idee, dar schimbă povestea cu MMO-ul. Aici nu mai încerci să scapi teafăr din calea… extratereştrilor(?) care încearcă să-ţi demoleze cartierul, aici încerci să rămâi în viaţă mai mult decât toţi ceilalţi oponenţi care pleacă odată cu tine de la start. Jocul dezvoltă o frumuseţe rară prin simplul fapt că te lasă să vezi ce fac şi cum mor alte 100 de avatare, conduse de alţi 100 de oameni. Şi mai interesant este faptul că topografia nivelului se schimbă în fiecare zi şi primeşti în acest fel o nouă provocare după fiecare 24 de ore. Bun!



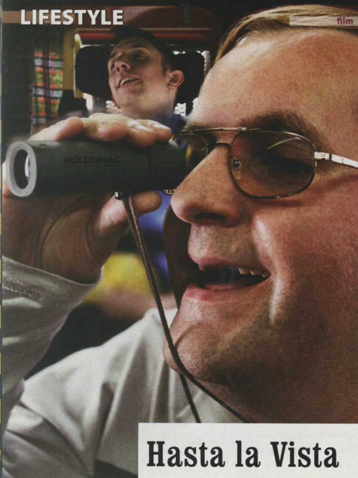
Solipskier

www.kongregate.com/games/Mikengreg/solipskier

Ce se întâmplă însă dacă învârtim roata şi în loc să apăsăm un buton pentru a sări de pe o platformă pe alta automatizăm fuga şi săritul, dar ştergem platformele? Păi se întâmplă Solipskier, unde un schior nebun se încrede în talentul nostru peisagistic şi avansează de nebun pe pantele şi trambulinele construite de noi ad-hoc mişcând mouse-ul sus-jos, după nevoie. Dacă te prinde, jocul dă o dependenţă nebună, alimentată de arbitri care te notează în funcţie de lungimea săriturilor, de porţi la diferite înălţimi, de diferite culori, prin care dacă treci îţi multiplică viteza sau îţi fură schiurile, pasaje moarte unde nu poţi desena şi trebuie să fii atent la diferenţele de nivel, tuneluri în care prinzi viteza luminii şi încă. Atenţie la detaliu, grafică minimalistă, dar foarte frumoasă, adrenalină, poate chiar şi câteva crize de epilepsie şi scoruri incredibile, pasiune şi câteodată frustrare. Revin… 5.655.417 puncte. Bun! Şi de la capăt. 1.473.714… căcat. Bun!

■ ncv

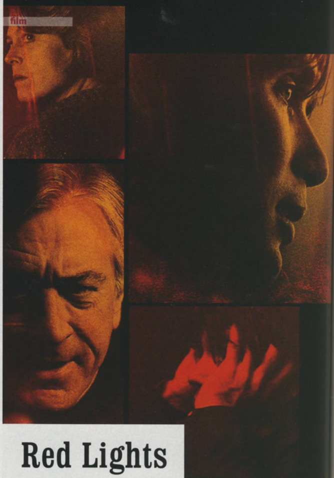
film



Hasta la Vista

Acest film este despre trei tineri care-și iau inima în dinți și decid să plece împreună în Spania pentru a-și pierde virginitatea. Acum, probabil vă gândiți că m-au prostit toate filmele alea făcute după jocuri și că am început să mă uit și să recomand orice, dar nu. Filmul nu este nici pe departe o comedie adolescentină cu glume penibile, este o dramă care se plasează exact la capătul celălalt al spectrului. De altfel, m-am gândit intens dacă pot recomanda aici acest film, pentru că, vedeți voi, noi luăm dusul la cinematograf ca pe o bucurie, și de ce nu, iar filmul ăsta nu vinde distracție. Filmul ăsta vinde compasiune, înțelegere, ridică întrebări și te lovește rău de tot dacă ai pe cineva în jurul tău bolnav sau cu dezabilități. Cei trei prieteni de mai sus au fiecare câte o problemă, unul nu vede, altul e bolnav de cancer, iar celălalt este 90% paralizat. Nu vă faceți griji – pentru că este un film european, nimeni nu-și plânge de milă aici și nici nu cade vreodată în penibil. Flamanda, un fel de olandeză vorbită în Belgia, sună foarte bine, iar actorii, așa cum vă puteți și aștepta, joacă demențial. Un dulce-amar din care sunt multe de învățat.

film



Red Lights

Dacă stau să mă gândesc bine, Red Lights (Dincolo de întuneric) ar trebui să fie de mare interes pe plaiurile mioritice, și asta pentru că actualul câștigător al concursului „Românii au Talent" este un mentalist, nu? În film, o echipă formată dintr-un psiholog (Sigourney Weaver) și un fizician (Cillian Murphy) este angajată de diverși pentru a descoperi dacă puterile paranormale ale altora sunt adevărate. Pelicula este scrisă și jucată bine. Te face să te gândești la multe și te trezești pe marginea scaunului disecând tot. Îți creezi propriul tău thriller – toți avem paranoia în noi – și realizezi undeva pe la jumătate că scenaristul a dezvoltat subiectul incredibil și că poate duce filmul în ce direcție vrea. Rar se întâmplă să mai vezi un film în care să nu poți măcar intui, la jumătatea lui, cum o să se termine. Acest lucru are însă un revers al medaliei dureros, fiindcă orice final ai alege, ca scenarist, va fi dezamăgitor pentru o parte din audiență. Eu m-am numărat printre cei crunt dezamăgiți de ce au ales, dar asta nu înseamnă nici pe departe că nu-l recomand. Red Lights nu este The Prestige, nici măcar The Illusionist, dar este o adiție interesantă și inteligentă la gen. ■

ncv

www.

polygon.com

Cu siguranță site-ul cu care v-am omorât cel mai mult de-a lungul vremii este Kotaku. Acum, să nu credeți că acolo e numai miere și lapte, site-ul e (încă) bun dacă vă place cancanul gameristic, dar pe timpuri



a fost, datorită comunității, extraordinar. A fost, fiindcă un boss fără somn a impus redesenarea lui la fiecare lună. Aceste schimbări constante au reușit să îndepărteze atât o bună parte din comentatori, cât și câțiva din propriii jurnaliști. Așa se face că acum Brian Crecente și Michael McWhertor pun umărul la ce o să devină unul dintre cele mai puternice site-uri de cultură gameristică – știri, speciale, review-uri, interviuri, priviri din spatele scenei etc. Iar lângă ei îi mai găsim și pe Christopher Grant, fost editor-șef Joystiq, Russ Pitts, fost editor-șef The Escapist, plus alți 10. În acest moment, de-abia lansatul Polygon împinge cu toate motoarele înainte și arată ca un Kotaku fără cancan, unde toate știrile sunt exclusiv despre ce înseamnă această industrie. Mulți dintre cei care comentau pe K. sunt deja aici.

Brian Crecente, considerat ca unul dintre cei mai influenți oameni din industrie



Titlu Furnica electrică

Autor Philip K. Dick

Editura Nemira

Colecția Nautilus

Societăți ale viitorului, mutanți vizionari, realități alternative și previziuni. Acestea sunt ingredientele povestirilor fără egal ale lui Philip K. Dick, unul dintre cei mai importanți scriitori SF din toate timpurile. Minority Report, cunoscuta peliculă a lui Steven Spielberg, este ecranizarea unei proze din volum. De asemenea, povestirea Amintiri garantate a stat la baza scenariului pentru Total Recall, filmul regizat de Paul Verhoeven. Așa cum o spune și The New York Times, toată literatura lui Philip K. Dick răspunde la aceeași întrebare: unde este realitatea? Toate cuvintele pe care le așterne și care sunt insuflate de aceeași frică paranoică. Experiența legată de droguri și instabilitatea psihică l-au condus mereu spre alte răspunsuri.

The New Yorker avea să concluzioneze că Philip K. Dick a devenit ce era Edgar Allan Poe pentru epoca de aur din istoria Americii: geniul blestemat, ale cărui scrieri îți provoacă fiori de groază.

„Manipularea cuvintelor este principalul instrument de manipulare a realității. Dacă stăpânești sensurile cuvintelor, poți controla mintea oamenilor care folosesc cuvinte." **Philip K. Dick**

DESPRE AUTOR

Philip K. Dick s-a născut pe 16 decembrie 1928 în Chicago. După ce părinții săi au divorțat, Philip K. Dick a intrat în custodia mamei (pe numele de familie Kindred, de la care Dick a imprumutat inițiala K) și cei doi s-au stabilit în Berkeley. În acest oraș, Philip K. Dick a urmat liceul și a început Universitatea, pe care însă a abandonat-o.

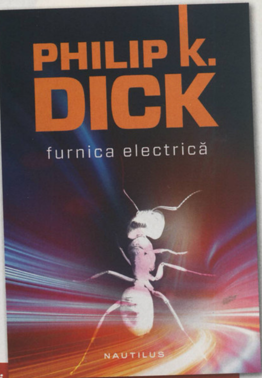
La începutul anilor 1950, a început să scrie texte science-fiction, iar în 1952 și-a publicat prima povestire în revista Planet Stories. Cu ajutorul lui Anthony Boucher, editor și mentor, a început să publice povestiri într-un ritm susținut.

Între 1955 și 1970, a scris, în medie, două romane pe an și a publicat peste o sută de povestiri în reviste ca Galaxy, Amazing, Fantasy and Science Fiction și Worlds of If.

Mare parte a ficțiunilor sale se desfășoară în California, iar Philip K. Dick a folosit idei din cabalism, budism, gnosticism și taoism, dar a utilizat în același timp elementele science-fiction clasice de tipul roboților, navelor spațiale, extratereștrilor și fenomenelor de tip extrasenzorial.

În decursul vieții, scriitorul a fost privit cu respect de fanii SF și de colegii de breaslă, deși n-a ajuns niciodată să egaleze vânzările celor mai populari scriitori science-fiction americani ai epocii.

Philip K. Dick a fost recompensat cu premiul Hugo în 1963 pentru romanul „Omul din castelul înalt", premiul John W. Campbell Memorial în 1975 pentru „Flow My Tears", „ The Policeman Said", premiul British SF în 1979 pentru Substanța M și premiul Kurd Laßwitz (Germania) în 1985 pentru „Valis".



CÂȘTIGĂ unul dintre cele cinci romane „Furnica electrică" de Philip K. Dick răspunzând la întrebarea: *În ce an a primit Philip K. Dick premiul Hugo?*

a. 1963 **b.** 1965 **c.** 2001

Pentru a participa la concurs, trimite răspunsul corect într-un e-mail cu titlul **CONCURS NEMIRA NOIEMBRIE** până pe 15 decembrie 2012, la adresa concurslevelnemira@yahoo.ro. Câștigătorii vor fi anunțați în ediția lunii ianuarie. De asemenea, nu uita să adaugi următoarele date de identificare în mesajul trimis către noi:

Nume, prenume Str. Nr. Bl. Sc. Ap. Localitate Cod poștal, Județ Telefon, Adresă e-mail

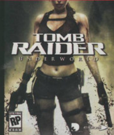
CÂȘTIGĂTORII LUNII SEPTEMBRIE:
Astalus Alina din București, **Bidianu Dan Valentin** din Cluj-Napoca, **Burta Silviu** din Timișoara, **Puiu Silvia** din Craiova și **Alecsandru Timofte Bogdan** din Murfatlar.

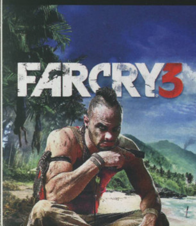
Câștigătorii sunt rugați să revendice premiile în cel mult trei luni de la data anunțării lor și să atașeze o copie a cărții de identitate mesajului de revendicare trimis pe adresa: **emanuela.negura@3dmc.ro**

review

HITMAN ABSOLUTION

JOC FULL









*Cu titlu informativ

THEY SAID CENTRAL PARK WAS FOR THE PEOPLE... THEY LIED.

Central Park was not built as a haven for the people of New York, but for something else entirely. Now the truth can no longer be contained.

In one apocalyptic night, Edward Carnby must fight the unimaginable to reveal the earth-shattering secret of Central Park.



Intense story: Told in thrilling episodes with action, plot twists and cliff-hangers





Improvise to survive: Use your imagination to create devastating new weapons



Exhilarating gameplay: Block-buster action, tense exploration, dangerous driving, vicious fights

Never Get Stuck: DVD-style chapter select lets everyone reach the game's climax



Pyromania: Play with fire but don't get burned

NEW YORK WILL NEVER BE THE SAME AGAIN.

centraldark.com

MINIMUM SYSTEM REQUIREMENTS
OS: Windows XP/Vista
Processor: Pentium 4 2.8 GHz / Athlon 64 +2800
Memory: 1 GB
Hard Drive: 8.5 GB free
Video Memory: 128 MB
Video Card: nVidia GeForce 7600 / ATI Radeon X1650
Sound Card: DirectX Compatible
DirectX: 9.0c
Keyboard
Mouse
DVD Rom Drive

RECOMMENDED SYSTEM REQUIREMENTS
OS: Windows XP/Vista
Processor: Pentium 4 3.4 GHz / Athlon 64 +3400
Memory: 2 GB
Hard Drive: 8.5 GB free
Video Memory: 256 MB
Video Card: nVidia GeForce 7800 GTX / ATI Radeon X1950 XTX
Sound Card: DirectX Compatible
DirectX: 9.0c
Keyboard / XBOX 360 Controller
Mouse
DVD Rom Drive

LEVEL

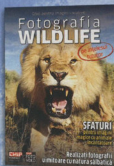
LEVEL DVD ALONE IN THE DARK 11.2012

LEVEL
JOC FULL



Apariții cu tematică foto în COLECȚIA CHIP KOMPAKT

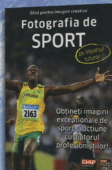
EDIȚIE LIMITATĂ



FOTOGRAFIA WILDLIFE
Ghidul vă ajută să realizați fotografii uimitoare având ca subiect natura sălbatică.



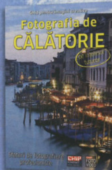
FOTOGRAFIA DIGITALĂ
O colecție de peste 300 de sfaturi de fotografiere alese pe sprânceană, pentru a fi oricui la îndemână.



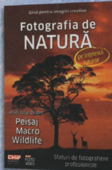
FOTOGRAFIA DE SPORT
Capturați mișcarea în toate formele ei, învățând tehnicile imortalizării evenimentelor sportive.



FOTOGRAFIA DE PEISAJ
O colecție de sfaturi de fotografiere de la profesioniști, care vă vor ajuta să obțineți imagini senzaționale.



FOTOGRAFIA DE CĂLĂTORIE
Această carte este un ghid util pentru cei care doresc să îmbine călătoria și tehnica foto într-o manieră creativă.



FOTOGRAFIA DE NATURĂ
Sfaturi de fotografiere oferite de profesioniști din domeniu: peisaj, macro, wildlife.



FOTOGRAFIA ALB-NEGRU
Această carte vă oferă sfaturi de tehnică și editare a fotografiei monocrome.



CREATIVITATE ÎN EDITAREA FOTO
Ghidul vă ajută să prelucrați portretele în mod surprinzător, într-o colecție de trucuri și retușări de imagine ușor de aplicat.



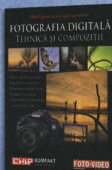
FOTOGRAFIA DE PORTRET
Această carte vă va ajuta să obțineți fotografii de portret mai bune în studio sau în aer liber.



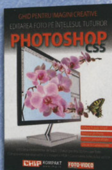
10 DESTINAȚII FOTOGRAFICE DIN ROMÂNIA
Mihai Moiceanu vă oferă sfaturi foto, ilustrate cu imagini din zece zone pitorești ale României.



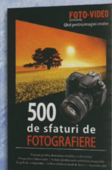
250 SFATURI DE EDITARE FOTO
Această carte cuprinde peste 250 de sfaturi practice pentru editarea foto, pentru cei care utilizează Photoshop și Elements.



FOTOGRAFIA DIGITALĂ TEHNICĂ ȘI COMPOZIȚIE
Ghidul explică cele mai importante reguli de compoziție, oferind sfaturi tehnice profesionale.



PHOTOSHOP CS5
Ghidul acoperă cele mai importante aspecte ale editării și retușării foto digitale cu ajutorul aplicației Adobe Photoshop CS5.



500 DE SFATURI DE FOTOGRAFIERE
Cartea oferă cele mai interesante trucuri pentru diversele subiecte ale fotografiei digitale.

Cărțile pot fi comandate online pe **www.chip.ro/librarie** sau pot fi achiziționate în magazine, librării sau online:
















COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorite! Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil.

Intrați în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR. După instalarea aplicației este de ajuns să o porniți pe telefon și folosind camera aparatului, să încadrați pătratul alăturat cu codul QR, dați clic, iar aplicația vă va redirecta prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

Scanați codul de mai jos



SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!

Aplicații gratuite: Neoreader, Barcode, ScanLife – iPhone; Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark – Android; ScanLife, BeeTagg, QR Code Scanner Pro – Blackberry; QR Reader, BeeTagg, Neoreader – Windows Phone 7; Upcode - Symbian

NOTĂ: Prețurile din ofertă sunt valabile în limita stocurilor disponibile și pot fi modificate în orice moment, fără o notificare prealabilă!

Apariții în COLECȚIA CHIP KOMPAKT

EDIȚIE LIMITATĂ



PHOTOSHOP CS6 FĂRĂ SECRETE
Sfaturi, trucuri și tehnici ale acestei versiuni Adobe Photoshop, esențiale pentru designerii web.



LINUX
Instalare, configurare și tweaking.
Libre Office - soluții gratuite pentru birou și acasă.



GHIDUL COMPLET AL UTILIZATORULUI DE ANDROID
Aflați cum puteți folosi la maxim puterea Android.



WEBSITE CU JOOMLA! 2.5
Învață conceptele de bază ale unui popular sistem de gestiune a conținutului.



CSS - TEHNICI ESENȚIALE
Folosind tehnicile CSS din această carte, puteți să modernizați felul cum arată site-urile dumneavoastră.



TEHNICI DE WEB DESIGN
Învață și aplică cele mai noi tehnici HTML, CSS, Javascript, Photoshop și Flash.



EXCEL 2010
Vă ghidăm primii pași în extragerea, agregarea și analiza datelor, adică un prim contact cu conceptul Business Intelligence.



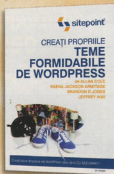
FANTASY ART
Un ghid care nu trebuie să lipsească din biblioteca oricărui împătimit de artă care dorește să învețe să creeze personaje și peisaje fantastice!



ÎNVAȚĂ CU PROFESIONIȘTII INDESIGN
Veți descoperi ghiduri profesioniste de folosire a uneltelor din InDesign, surse de inspirație și o serie de tehnici profesioniste.



HTML5: GHIDUL ÎNCEPĂTORULUI
Faceți primii pași, cu ajutorul acestui ghid, în tehnologia care va marca viitorul webului.



TEME FORMIDABILE DE WORDPRESS
Aflați cum să creați și să vă vindeți teme de Wordpress cu profit maxim.



OFFICE 2010
Această carte cuprinde peste 200 de sfaturi practice pentru suita Microsoft Office 2010.



PRINCIPII DE WEB DESIGN ATRACTIV
Ghidul deosebit de prietenos vă va transforma cu siguranță într-un designer iscusit!



WINDOWS 7
Cartea cuprinde sfaturi de configurare și tuning pentru sistemul de operare Windows 7.

Cărțile pot fi comandate online pe **www.chip.ro/librarie** sau pot fi achiziționate în magazine, librării sau online:



COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorite! Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil.

Intrați în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR. După instalarea aplicației este de ajuns să o porniți pe telefon și folosind camera aparatului, să încadrați pătratul alăturat cu codul QR, dați clic, iar aplicația vă va redirecta prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

Scanați codul de mai jos



SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!

Aplicații gratuite: Neoreader, Barcode, ScanLife – iPhone; Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark – Android; ScanLife, BeeTagg, QR Code Scanner Pro – Blackberry; QR Reader, BeeTagg, Neoreader – Windows Phone 7; Upcode - Symbian

NOTĂ: Prețurile din ofertă sunt valabile în limita stocurilor disponibile și pot fi modificate în orice moment, fără o notificare prealabilă!